

---

VIII COMPETENCIA INTERCOLEGIAL INTERNACIONAL DE DESARROLLO  
DE VIDEOJUEGOS (PRESENCIAL)

CEL - IGDA - 2022

---



## 1. INSTITUCION

Nombre de la Institución:	Centro Educativo Los Laureles (CEL)
Dirección:	Antonio Taboada 5820 y Alas Paraguayas
Barrio:	Los Laureles
Ciudad:	Asunción
Departamento:	Central
Teléfonos:	595-21-610236 595-21-612617
E-mail:	<a href="mailto:info@cel.edu.py">info@cel.edu.py</a>
Página. Web:	<a href="http://www.cel.edu.py">www.cel.edu.py</a>

## 2. ORGANIZADORES DEL EVENTO:

- Centro Educativo los Laureles (CEL)
- IGDA

### 3. INTRODUCCIÓN

El juego representa una maravillosa etapa de descubrimiento y exploración que propicia el aprendizaje de una forma natural, dando lugar a la adquisición de una serie de habilidades que enriquecen el desarrollo de las funciones cognitivas, la comunicación y madurez motriz.

El juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal que permite al adulto propiciar situaciones placenteras a través de las cuales guiar al niño/joven en la conquista de objetivos para enriquecer su desarrollo integral.

El juego (los videojuegos) favorece el aprendizaje de todas las áreas del desarrollo.



Los videojuegos simbolizan la oportunidad para adentrarse en el maravilloso mundo del conocimiento en la cual se representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención del niño o joven, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permitan obtener agradables recompensas, y así sucesivamente y sin apenas darse cuenta, se da lugar al aprendizaje.

Todo ello les prepara para convertirse en el futuro en profesionales. Esto es uno de los aspectos positivos para el desarrollo intelectual y emocional de los niños y jóvenes a través de los desarrollos de videojuegos.

## 4. FUNDAMENTACION

Los beneficios de los videojuegos incluyen el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo.

Este método educativo de desarrollo de videojuegos utiliza lo bueno de los mismos para transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave:

- **Dinamiza la educación:** transforman el aprendizaje en un juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los alumnos asimilen y retengan los contenidos casi sin darse cuenta.
- **Incrementa la motivación:** convierten a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender.
- **Facilita la práctica:** permiten aplicar los conocimientos adquiridos en todas las áreas de curriculares del programa de estudio.

El fin del concurso es promover la habilidad y capacidad de desarrollar videojuegos desde el Segundo Ciclo de la Escolar Básica hasta el Nivel Medio, generando una actitud de Liderazgo en cada alumno.

## 5. TEMATICA GENERAL: EL PODER DE LOS MUSEOS EN LOS VIDEOJUEGOS

Este año, estaremos trabajando dos temáticas:

- “La fuerza de los Museos”
- “El Bicentenario de la Independencia de Brasil”

### ● MUSEO EN LOS VIDEOJUEGOS

Los museos buscan experiencias activas, sociales y significativas que lleven al público a conectar con sus colecciones. En este contexto se ha “redescubierto” y dado una nueva significación al acto de jugar como estrategia para el aprendizaje. Conceptos como gamificación, serious games o edutainment han aparecido para interrelacionarse junto a pedagogías que combinan la inmersión y la producción activa de los usuarios, con un sistema de orientación bien diseñado por parte de los creadores.

Por otro lado, durante décadas, los videojuegos han cautivado e inspirado, gracias a sus narrativas y diseño, a un elevado número de seguidores. Ello ha conducido a que el mundo “gamer” sea estudiado y analizado como obra cultural y artística en museos y centros de arte, generando un importante debate entre especialistas y diferentes sectores culturales. Además, han servido para ahondar en un nuevo canal de aprendizaje y de expresión creativa en diferentes ámbitos educativos.

¿No serían nuestros museos unos perfectos espacios para experimentar con los videojuegos? Hoy en día los espacios de educación no formal han crecido en importancia, al ser vistos como potenciadores de la acción educativa. Los museos se han convertido en un terreno ideal para romper las estructuras convencionales y promover, a través de nuevas plataformas, experiencias colectivas enriquecedoras. Pero, ¿estamos preparados los museos para asumir el riesgo que supone dedicarnos a jugar? ¿Qué pueden aprender las instituciones culturales del videojuego

Por todo ello, el concurso propone combinar el arte y la tecnología para introducir a los participantes en aspectos relacionados con la industria cultural de los videojuegos.

- **BICENTENARIO BRASIL Y VIDEOJUEGOS.**

El CEL desde su creación enseña la lengua portuguesa en todos los niveles educativos, tratando de transmitir a través de esta materia, la cultura brasileña y al mismo tiempo proporciona una herramienta de comunicación útil para la región del MERCOSUR. Es por eso que al celebrar Brasil 2022 los doscientos años de su independencia, nos unimos a dicha celebración, a través de creaciones de videojuegos rescatando la cultura brasileña.

- **OBJETIVO:**

Interrelacionar la cultura con la tecnología (Museo y/o Independencia de Brasil) viviendo una experiencia de inmersión, recolección de datos y que el usuario sea el protagonista de una narrativa.

#### **PRINCIPALES ASPECTOS QUE INFLUYEN EN EL PROYECTO**

Hay determinados aspectos de los videojuegos que se deben tener en cuenta en el desarrollo de los videojuegos dentro del Museo y/o Independencia de Brasil, ya que influyen en el modo de inserción de la cultura, historia, etc y determinarán cómo, dónde, cuándo y en qué forma ocurrió en el juego:

- **INTERACTIVIDAD**

Se trata de un elemento imprescindible, que permite tener un contacto entre el usuario y el videojuego desarrollado. **El usuario no sólo jugará, sino que podrá interactuar con el Museo y/o cultura de Brasil en tiempo y espacio.**

- **PERSPECTIVA DEL JUGADOR**

Este es un punto importante, puesto que la visualización de la narrativa del Museo y/o la Cultura de Brasil, varía si el jugador está jugando en primera persona (como un FPS) o en tercera persona (como un juego de Rol).

- **LIBERTAD EN MOVIMIENTO**

La jugabilidad puede ser mucho más interesante si se trata de un juego con mundo abierto (sandbox) o si es un juego lineal, donde el jugador sólo puede acceder a ciertas áreas del mapa en el juego o con limitadas acciones en la jugabilidad.

- **HABILIDADES A SER DESARROLLADAS**

- Diseño
- Programación
- Lógica matemática
- Algoritmos
- Música
- Arte
- Trabajo en equipo
- Liderazgo

- **DISCIPLINAS RELACIONADAS AL PROYECTO**

- Lengua y Literatura
- Matemática
- Informática (programación - lógica)
- Diseño Gráfico 2D/3D
- Arte
- Música
- Marketing
- Historia
- Portugués

## **6. FINALIDAD DEL CONCURSO**

El fin del concurso es promover la culturalización a través de los videojuegos promoviendo la habilidad y capacidad de desarrollar videojuegos desde el Primer Ciclo hasta el Nivel Medio.

## 7. PARTICIPANTE

Podrán participar todos los alumnos matriculados a nivel nacional o internacional en los siguientes ciclos:

- Primer Ciclo - 1er - 2do - 3er grado.
- Segundo Ciclo - 4° grado - 6° grado.
- Tercer Ciclo - 7° grado - 9° grado.
- Nivel Medio - 1er. curso - 3er. curso Bachillerato.

## 8. CATEGORÍAS

Los proyectos, indistintamente de la categoría, tendrán dos temáticas posibles: “El poder de los Museos” o "200 años de la República de Brasil"

### **Categoría 2D**

La participación de los alumnos se dará en los siguientes niveles::

- Primer Ciclo (1er - 2do - 3er grado)
- Segundo Ciclo (4to, 5to y 6to Grado)
- Tercer Ciclo (7mo, 8vo y 9no Grado)
- Nivel Medio (1ro, 2do y 3er Año) .

### **Categoría 3D**

La participación de los alumnos se dará en los siguientes niveles:

- Primer Ciclo (1er - 2do - 3er grado).
- Segundo Ciclo (4to, 5to y 6to Grado)
- Tercer Ciclo (7mo, 8vo y 9no Grado).
- Nivel Medio (1ro, 2do y 3er Año)

## 9. PROCESO DE INSCRIPCIÓN

- Podrán presentarse de manera individual o por equipos de hasta 3 personas.
- Podrán presentarse varios equipos por Institución.
- Cada equipo podrá inscribirse en el blog publicado en las redes sociales y páginas web's de los organizadores.
- Un estudiante solo podrá inscribirse en un equipo.
- El estudiante deberá presentar su juego con su “engine” utilizado hasta el 17 de agosto en formato mp4 y el proceso del mismo (digital), que deben enviar en el correo electrónico a ser destinada por cada categoría.
- Cada alumno debe participar con el uniforme de su institución y estar en su lugar de exposición.
- Las inscripciones se podrán realizar desde la fecha de publicación hasta 12 de agosto del presente año hasta las 23:59 hs.
- Ningún equipo podrá inscribirse después de la fecha tope indicada para la inscripción

## 10. REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PROYECTOS

- El videojuego puede estar en 2D y 3D.
- El videojuego puede ser presentado en cualquier plataforma como por ejemplo
  - Unity
  - Unreal
  - Construct 2/3
  - Stencil
  - Scratch
  - Makecode/Arkade
  - Gamemaker
  - Minecraft Education Edition
- El videojuego debe ser jugable y mínimo debe tener tres niveles (aparte el menú del juego y el crédito).
- El videojuego debe estar acompañado con todas las imágenes, audios, assets desarrollados en formato original (esto es obligatorio para todos).

- El evento a desarrollarse **será en el Centro Educativo los Laureles** oficiará de local, acompañado por miembros del IGDA, capítulo Paraguay.
- Serán descalificados aquellos juegos que contengan escenas violentas, obscenas, y cualquier tipo de discriminación.
- El videojuego puede ser desarrollado en cualquier plataforma de libre elección.
- La organización podrá modificar las bases y condiciones, avisando con previo aviso a los participantes.
- Deben presentar la documentación de los proyectos hasta el día 12 de Agosto las 23:59.

## 11. FECHA DEL EVENTO

- **DÍA VIERNES 26 DE AGOSTO**

8:00 hs. Inauguración del Intercolegial Internacional de Desarrollo de Videojuegos CEL – IGDA 2022. En el local del Centro Educativo “Los Laureles”.

- Himno Nacional
- Apertura
- Presentación de los jurados
- Instituciones Educativas en competencia

9:45 hs. Inicio de las competencias en cada categoría.

13:00 hs. Resultados y premiaciones

La decisión del jurado será de carácter inapelable.

## 12. MIEMBROS DEL JURADO

- Los miembros del jurado serán designados por los organizadores del concurso.
- Los mismos se encargarán de la evaluación de los trabajos.
- Los miembros de los jurados serán publicados en la FANPAGE del evento.

## 13. PREMIOS

Se premiarán los primeros lugares en cada categoría.

## 14. MODO DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

### VIDEO TRAINING

Es un video donde los alumnos deben enviar a la fanpage del evento para ir mostrando lo que van desarrollando en su proceso. No debe ser más de 1 minuto.

### DEL PROYECTO

- En formato mp4 no debe durar más de 3 minutos, mostrando la jugabilidad, código fuente y en formato digital para su total control.
- Datos que deben tener ambos formatos
  - Nombre del Proyecto
  - Participantes
  - Institución Educativa
  - País
  - Edad
  - Categoría
  - Curso
  - Nombre del Mentor
  - Trailers del proyecto

### DEL PARTICIPANTE

- Vestimenta adecuada (uniforme representativo con el logo de su institución educativa)
- Estar preparado para alguna modificación si así lo fuese necesario por los jueces.
- Tener todos los recursos disponibles para el efecto, no se modificará ningún horario por problemas de internet y si el equipo no se presenta , automáticamente estará descalificado.
- Deben exponer en un lugar adecuado, el juez puede solicitar el cambiar de lugar si no lo considera apto

## 15. PAUTAS ADICIONALES

Se evaluará la habilidad, desarrollo, programación, creatividad, ingenio.

Cada quien realizará su proyecto y competirá por el mejor puesto 2022. Presencial.

- El evento está abierto para la inscripción de equipos de todos los países
  - El idioma oficial del evento será el Español.
  - El horario se regirá por la hora de Paraguay.
  - Los competidores podrán escoger entre categorías definidas.
  - El día 17 de agosto siendo las 23:59 hs la fecha y hora tope donde se recepcionarán los proyectos en formato mp4 con su explicación del proyecto.
  - Cada categoría de la competencia se realizará por niveles, donde los jueces estarán realizando las revisiones pertinentes.
- 
- El día 26 de agosto, se presentarán todos los proyectos del concurso. Se irán mostrando todos los trabajos en forma presencial. Luego se publicarán en las redes sociales el resultado preliminar de los 5 ganadores de cada categoría que se presentarán en forma presencial desde la plataforma de la competencia.

## 16. XIV. REQUISITOS

- Conexión a Internet con capacidad mínima para realizar video llamada.
- Muchas ganas de aprender, compartir y pasar un buen rato.

## 17. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TEMA	TIEMPO	RESPONSABLES
Lanzamiento, e invitación a otras Instituciones	Mayo	CEL - IGDA
Inscripción y preparación de los videos juegos	Mayo / Agosto	Cada equipo e integrantes de los colegios inscriptos
Cierre de las inscripciones	17 de Agosto	CEL - IGDA
Presentación de proyectos	26 de Agosto	Todos los involucrados
Competencia presencial	26 de Agosto	Todos los involucrados CEL - IGDA

## 18. DURACIÓN DEL PROYECTO

El tiempo destinado para la ejecución del Proyecto, va desde mayo hasta agosto de 2022. Contempla la organización, sensibilización, inscripción y puesta en marcha de la misma.

## **19. RECURSOS HUMANOS.**

Directivos.

Equipo Técnico.

Profesoras de grados.

Profesores guías y de áreas.

Alumnos.

Ex alumnos.

Padres de familia.

Técnicos del IGDA.

Coordinación Nacional de apoyo de la UNESCO (RED PEA).

Alumnos y docentes de todas las Instituciones inscriptas.

Miembros del Jurado.



Auspicientes.