

Reglas y directrices

El **objetivo** de este concurso es producir un proyecto en Scratch. Crea un juego, animación, arte interactivo, música, baile, historia, cuento, poesía, creativo/visual, simulación, etc. Sólo debes respetar el tema central del concurso, el cual se anunciará el **22 de enero**. Puedes inspirar tu proyecto en otro que ya esté en la página de Scratch, pero es MUY IMPORTANTE que atribuyas la fuente y des los créditos apropiados en la sección de Instrucciones de Scratch. El plagio no será tolerado y debe ser reportado en los comentarios asociados al proyecto en la página de Scratch.

Debes **crear** el proyecto en línea en el sistema Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) y **someterlo** a más tardar el **29 de febrero** a la medianoche en la página de OiPR (<https://www.uprm.edu/oipr/>). En la página de OiPR deberás completar el formulario con la información del estudiante autor y el enlace al proyecto en Scratch. El proyecto debe ser público y NO debe modificarse después de hacer la entrega. La fecha que aparece en el proyecto debe ser 29 de febrero o anterior. Proyectos con una fecha posterior no serán considerados.

Una vez entregados todos los proyectos, el personal del Scratch Jam PR creará una página dentro del portal de OiPR con todos los proyectos para que cada escuela pueda proceder a la evaluación de los proyectos en su concurso local. La evaluación y premiación debe concluir el **14 de marzo**, día de Pi. El proyecto ganador por categoría deberá someterse a más tardar el **15 de marzo** a la medianoche al concurso nacional en la página del OiPR. Personal de Scratch Jam PR evaluará los proyectos y anunciará los ganadores nacionales, por categoría, en o antes del **15 de abril**.

La participación es individual y las categorías, según el grado del estudiante autor, son:

Gatos: 1ro a 4to grados

Panteras: 5to a 8vo grados

Leones: 9no a 12do grados

Para el proceso de la **evaluación** en el concurso local de las escuelas, los proyectos recibirán:

- ✓ votos de la comunidad general (❤️ en la página de Scratch) y
- ✓ calificaciones de jueces especializados, escogidos por cada escuela (los estudiantes homeschoolers serán evaluados en conjunto por personal del Scratch Jam PR).

El puntaje final será un promedio de ambas valoraciones. Se recomienda un peso NO mayor al 20% para las evaluaciones del público y al menos un 80% para las evaluaciones de los jueces. Cada escuela se encargará de hacer la promoción necesaria para que sus proyectos sean vistos y evaluados por la comunidad general. La página del proyecto en Scratch recoge likes (❤️). El proyecto de la escuela que recoja el mayor número de likes obtendrá la mayor puntuación y proporcional a esto se pueden adjudicar las puntuaciones a los demás proyectos locales. En cuanto a la valoración de los jueces, podrán utilizar una rúbrica que será realizada por personal de Scratch Jam PR, la cual incluirá las siguientes categorías:

1. **Funcionamiento y créditos:** Las instrucciones son claras y precisas, facilitan la interacción con el usuario y se presenta los créditos correspondientes cuando se utiliza recursos de otros.
2. **Diseño:** El proyecto corresponde completamente con el tema establecido, está organizado, utiliza buenos recursos multimedia y tiene una complejidad adecuada para su nivel.
3. **Programación:** El programa evidencia comprensión sobre el uso de bloques, utiliza apropiadamente las estructuras de control (secuencial, condicional, iterativa), los hilos de programación son lógicos y están bien organizados, y usa estructuras avanzadas y/o que facilitan futuras actualizaciones.
4. **Pensamiento computacional:** El programa evidencia características del pensamiento computacional: Recopilar, representar o analizar datos, hacer abstracciones, automatizar o simular procesos o ejecutar tareas simultáneas.
5. **Creatividad y originalidad:** Demuestra creatividad y originalidad en el proyecto y utiliza recursos visuales y sonoros de manera efectiva para mejorar la experiencia del usuario.

Dale rienda suelta a tu creatividad e imaginación.

¡Tu imaginación es el límite!