

Título del proyecto:

Concurso de Creatividad Artística y Tecnología Educativa para Estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Educación Superior de establecimientos chilenos y argentinos

PRIMERO: ANTECEDENTES

El Centro Cultural MATTA de la Embajada de Chile en Argentina (CCMATTA), creado con motivo del Bicentenario de la República de Chile y en el marco del Acuerdo para el establecimiento de Centros Culturales entre Chile y Argentina, se dedica a incrementar las relaciones culturales y artísticas entre ambos países. Este concurso de arte para estudiantes chilenos y argentinos es una oportunidad única para fortalecer los lazos binacionales, fomentar la creatividad y el intercambio cultural entre los jóvenes talentos. Al promover estas instancias de participación, el CCMATTA reafirma su compromiso con la proyección de la cultura chilena en Argentina y Latinoamérica, apoyando el talento emergente y construyendo puentes de entendimiento y colaboración artística.

El arte ha evolucionado con los desarrollos tecnológicos y científicos a lo largo de la historia. Desde los años sesenta, los y las artistas han trabajado con estos desarrollos tecnológicos en el marco de lo que se ha denominado arte computacional y arte generativo.

En la sociedad de la información y la era digital, los tres pilares fundamentales de cualquier sistema educativo —lectura, escritura y matemáticas— necesitan expandirse para abarcar habilidades y competencias esenciales para el siglo XXI, tales como la empatía, la creatividad y el pensamiento crítico. En la actualidad, con la omnipresencia de la computación, el acceso generalizado a internet y el desarrollo continuo de software y aplicaciones, han surgido herramientas y lenguajes de programación que posibilitan la creación artística. La Inteligencia Artificial y la programación se han convertido en catalizadores de la creatividad y facilitadores del proceso de aprendizaje. Aprovechar estas herramientas no sólo revitaliza las experiencias educativas, sino que también contribuye a la creación de entornos educativos que estimulan el desarrollo de habilidades creativas, transformándose en fuentes de aprendizaje y recursos para potenciar las competencias necesarias del siglo actual (Plowman y Stephen, 2007).

Aunque la IA tiene el potencial de enriquecer nuestros procesos creativos, sigue dependiendo en gran medida de la influencia humana para otorgar significado. Mario Klingemann, un destacado artista pionero en el uso de la IA para el arte, resalta que, si bien las máquinas pueden producir una amplia variedad de resultados, carecen de la capacidad para discernir cuáles de ellos poseen significado y cuáles no. En este sentido, recae en los seres humanos la tarea de explorar, entre la infinita producción, lo que realmente tiene sentido. Es decir, el creador, más que la máquina en sí misma, es quien otorga vida y significado a través de estas tecnologías. Por otro lado, artistas como Andrew Bryant, quien se autodenomina un codificador creativo, fusiona algoritmos informáticos con experiencias vividas tanto en entornos digitales como físicos.

El objetivo de este concurso es incentivar la reflexión, visita y desarrollo de réplicas de obras artísticas, mediante el pensamiento creativo, el pensamiento computacional,

Inteligencia Artificial y la programación como herramientas para crear. Lo anterior como medio para el desarrollo de competencias y habilidades para el siglo XXI e incentivar la visita a museos u obras locales, además de involucrar a las y los estudiantes en un proceso creativo que combina el arte, la investigación y el uso de tecnologías educativas. Asimismo, al seleccionar a los mejores participantes para las exposiciones en Santiago y Buenos Aires, se les brinda la oportunidad de mostrar su talento a un público más amplio y fomentar el intercambio cultural entre ambos países.

El concurso “Concurso de Creatividad Artística y Tecnología Educativa para Estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Educación Superior de establecimientos chilenos y argentinos” se desarrollará en dos etapas. Consistiendo en la adaptación de una obra dispuesta en un museo utilizando herramientas de programación, y posteriormente la mejora de esta obra con Inteligencia Artificial. Se premiarán a personas de cada país, distribuidas en tres categorías: Educación Primaria, Educación Secundaria y Educación Superior.

A partir de esta iniciativa, las y los concursantes deberán enviar su propia versión de obras de arte exhibidas en museos a través del uso de herramientas de programación, junto con un texto de máximo 200 palabras presentando su obra, entre el 7 de octubre y 30 de noviembre de 2024.

Esta iniciativa, producida por Fundación Foro del Sur de Argentina, cuenta con el apoyo del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, el Museo Nacional de Bellas Artes en Buenos Aires, Argentina, el Museo Interactivo Mirador, el Museo Nacional de Bellas Artes en Chile y UNTREF.

La participación en este concurso implica la total aceptación de las bases.

SEGUNDO: REQUISITOS

Para participar de manera válida en el “Concurso de Creatividad Artística y Tecnología Educativa para Estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Educación Superior de establecimientos chilenos y argentinos”.

En el caso de menores de 18 años:

Las y los profesores interesados deberán inscribir a sus estudiantes completando el formulario de inscripción con la información requerida. También podrán ser inscritos por los padres, madres y tutores a sus hijos o tutelados en el concurso.

En el caso de mayores de 18 años:

En el caso de las y los estudiantes de Educación Superior, podrán realizar su inscripción de manera individual.

Las y los docentes de nivel escolar que lo requieran, junto con los padres, madres y/o tutores legales, contarán con una tutoría y/o sesiones de introducción al Pensamiento Creativo y de uso de OctoStudio, Scratch y TortugArte dictado por una entidad especializada.

Las y los docentes tienen la libertad de inscribir a la cantidad de estudiantes que consideren.

Participantes:

Para participar, deberán cumplirse los siguientes criterios:

- Ser estudiante desde tercero (3ro) de escuela primaria inscrito por un o una docente, o padres/tutores legales.
- Ser estudiante universitario con inscripción personal.
- Estudiar en instituciones educativas localizadas en Chile o Argentina.

Exclusiones

No podrán participar en el concurso:

- Empleados o empleadas dependientes de alguna de las instituciones, colaboradores o patrocinadores de este concurso. Dicha prohibición se extiende a los cónyuges, conviviente civil, ascendientes o descendientes, colaterales por consanguinidad o afinidad, hasta el segundo grado inclusive, de las personas antes señaladas.

Inscripciones

Las inscripciones se llevarán a cabo a través del siguiente formulario de inscripción

[Haz clic aquí para acceder al formulario.](#)

TERCERO: JURADO

El jurado estará compuesto por expertos y expertas nacionales y extranjeros, invitados por las instituciones colaboradoras.

La nómina del jurado será informada en la página web del concurso. Las personas que compongan el jurado deberán escoger a un presidente o presidenta. Los acuerdos serán adoptados por mayoría simple de sus integrantes. En caso de ocurrir un empate, será el o la presidente quien dirima.

CUARTO: OPERATORIA DEL CONCURSO

Proceso de inscripción y envío de obras:

El periodo de inscripción estará abierto desde el 7 de octubre hasta el 30 de noviembre de 2024.

¡Las y los inscritos tendrán hasta el 30 de noviembre para enviar sus obras!

Hay 5 pasos para participar.

- 1. Inscripción:**
Ingresando a bit.ly/CreatividadArtistica
- 2. Selección de una obra:**

- Visita un museo, ya sea presencial o en línea, y selecciona una obra.
 - **Si no tienes acceso a un museo**, puedes elegir una obra de un sitio web de museos de tu país o una pieza de arte en tu entorno local, como una estatua, escultura, mural, etc.
- 3. Elección de la herramienta de creación:**
- OctoStudio: Crea animaciones y juegos interactivos (www.octostudio.org)
 - Scratch: Herramienta de programación visual para crear proyectos interactivos (<https://scratch.mit.edu>)
 - TortugArte: Exploración artística a través de la programación (<https://tortugarte.fundacioncruzando.org/>)
- 4. ¡A crear la obra!**
- Toma una foto de la obra elegida y, utilizando tu creatividad y las herramientas mencionadas, modifica o mejora la pieza con tus propias ideas.
 - Escribe un párrafo de hasta 200 palabras describiendo tu creación.
- 5. Envío de la obra**
- La obra será enviada a través del enlace que se proporcionará a lo largo del concurso.

Los docentes son responsables de coordinar una visita al museo con sus estudiantes. Esta misma responsabilidad también corresponde a los padres, madres y/o tutores que acompañen a los estudiantes inscritos en el concurso.

Para las y los estudiantes de Educación Superior, se espera que realicen la visita al museo por iniciativa propia. Durante este recorrido, de forma similar, podrán explorar las diversas obras de arte expuestas y elegir aquellas que deseen replicar, modificar o que les sirvan de fuente de inspiración para su participación en el concurso.

Quienes no tengan acceso a un museo en su localidad pueden seleccionar una obra artística desde el sitio web de un museo de su ciudad o país, o bien optar por una obra presente en su entorno local, como una estatua, escultura, mural u otra expresión artística.

Luego de la visita al museo, los y las estudiantes desarrollan su obra y escriben un párrafo de máximo 200 palabras presentando su obra.

Al inscribirse, las y los participantes se comprometen a realizar la visita al museo y a enviar el escrito correspondiente. Aquellos que envíen una obra sin el escrito requerido serán considerados como desistidos del concurso.

Los y las participantes tendrán hasta el 30 de noviembre de 2024 para enviar la primera versión de sus obras y el escrito en un formulario que se les hará envío posterior a su inscripción (es importante realizar la inscripción antes del 30 de noviembre). En el caso de estudiantes de primaria y secundaria, la o el profesor a cargo deberá hacer envío de cada una de las obras de sus estudiantes, junto a los escritos solicitados.

Se debe considerar que el envío de obras es en formato individual. Esto quiere decir que **cada uno de los y las estudiantes debe trabajar en una obra propia.**

Las herramientas que pueden utilizar para esta primera etapa son:

- a) *OctoStudio*:** Una app móvil de uso gratuito desarrollada por el Grupo LifeLong Kindergarten del MIT Media Lab, que permite crear juegos y animaciones interactivas en el teléfono. www.octostudio.org

Descarga OctoStudio a través de:



Play Store



App Store

- b) *Tortugarte*:** Un entorno de programación gráfica basado en el lenguaje Logo que permite crear obras artísticas y explorar la geometría y la programación.

<https://tortugarte.fundacioncruzando.org/>

- c) *Scratch*:** Es una comunidad y herramienta de programación para crear y compartir proyectos. A septiembre de 2023, se posiciona como el 14vo lenguaje más popular en el mundo, de un total de más de 650 lenguajes de programación existentes. Es utilizado principalmente por niñas, niños y jóvenes, y también en las escuelas. Sitio oficial: <https://scratch.mit.edu>

- d)** Otras herramientas de Inteligencia Artificial no generativas (relativas a programación).

Segunda etapa:

Un panel evaluador, integrado por personas designadas por las instituciones convocantes de este concurso, seleccionará 20 obras finalistas de cada país. El panel evaluará las obras a través de criterios como originalidad, uso de tecnología e interpretación artística.

Las y los finalistas, recibirán tutorías de diferentes herramientas, en donde podrán aprender a integrar otras herramientas a sus obras. Las herramientas que se enseñarán son:

- a) *OctoStudio***

- b) *Tortugarte***

- c) *Scratch*:**

- e)** Otras equivalentes (relativas a programación e Inteligencia artificial).

Deberán enviar sus obras finalizadas, las cuales se subirán a una plataforma donde se seleccionarán las más destacadas de cada país (Chile y Argentina) en las categorías de Educación Primaria, Secundaria y Superior.

Selección obras destacadas, premiación y exposición:

Una vez llevada a cabo la votación por parte del jurado, se contactará vía mail a cada uno de los y las finalistas que enviaron su obra, para informar el estado de su participación. Al mismo tiempo, se informará a los autores y autoras de los proyectos destacados acerca de la premiación y exposición de sus obras.

El jurado se congregará para definir participantes y docentes destacados durante todo el proceso del concurso.

Exposiciones en Santiago y Buenos Aires:

Las obras ganadoras serán expuestas de forma física tanto en Santiago de Chile como en Buenos Aires, Argentina. Se llevarán a cabo ceremonias de inauguración en los respectivos museos de cada país.

Reconocimientos y premios:

Se premiará a todas y todos los autores de las obras ganadoras. En el caso de los y las participantes escolares también se premiará al docente a cargo del proyecto, y se entregarán premios honoríficos a las y los docentes más motivados. Los premios pueden variar e incluir certificados, equipos tecnológicos, libros de arte, viaje a presentar la obra a Chile-Argentina, los profesores de las y los estudiantes seleccionados tendrán un curso de 3 días en Buenos Aires y Chile, entre otros.

Fechas:

Envío de obras: del 7 de octubre hasta el 30 de noviembre (requiere inscripción previa a esta fecha)

Selección finalistas jurado: 2 a 3 de diciembre

Tutoría creativa para incorporar nuevas tecnologías a las obras: 4 a 6 de diciembre

Envío de obras mejoradas: 8 de diciembre

Premiación y exposición: Se les informará de la fecha para exposición de las obras y premiación.

QUINTO: RESPONSABILIDAD DE LOS ORGANIZADORES

Las instituciones que organizan se reservan el derecho de cancelar, suspender, o modificar estas bases y regulaciones del concurso y la entrega de los premios en cualquier momento y sin justificación alguna, sin derechos de los y las participantes a exigir indemnización de ningún tipo.

Toda modificación a los términos y condiciones establecidos en estas bases serán comunicadas al público, mediante el mismo medio de difusión de este concurso.

SEXTO: PROPIEDAD INTELECTUAL

Al ingresar a este concurso, los y las participantes acuerdan que los siguientes derechos de propiedad intelectual y de materiales que se incluyan en cualquier registro

– inclusive si no se elige como finalista u obra destacada – pertenecerán exclusivamente a los organizadores, permitiéndoles:

- El derecho de publicar, copiar y poner el material a disposición del público.
- Las personas que participan van a colaborar con el material con el fin de publicar, copiar o poner el material a disposición del público.
- El o la participante reconoce y acuerda que los organizadores pueden usar, reproducir, adaptar, traducir, digitalizar, publicar, revisar o revelar sus obras en cualquier momento.
- Al participar en el concurso, el o la participante acepta que los organizadores usen el nombre, la fotografía, la imagen y la ubicación general del participante sin costo alguno, para fines publicitarios e informativos referente al concurso y por una duración que se considere necesaria para la organización y publicidad. Para los fines de la presente cláusula, el o la participante acuerda que esta cesión incluye cualquier servicio o medio de comunicación que exista o se cree en el futuro e incluirá como una lista de ejemplos no limitativa a: documentos promocionales, periódicos, televisión, revistas y libros (tanto físicos como electrónicos); Internet (que incluye otras páginas web, transmisiones por Internet, enlaces multimedia y redes sociales), etc.
- Al participar en el concurso, el o la participante proporcionará toda la información adicional con relación a la obra, si así se requiere por parte de los organizadores.
- Al participar en el concurso, el o la participante estará dispuesto a entregar testimonio de la experiencia y recibir información sobre el concurso.