



I CONCURSO NAVIDAD CON SCRATCH

El IES Isbilya, a través del Dpto. de Tecnología e Informática, convocó el **Concurso Navidad con Scratch** con arreglo a unas bases.

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar alumnos y alumnas que cursen la materia “**Computación y Robótica**” en cualquiera de los niveles de E.S.O. de manera **individual o en parejas**.
2. El proyecto se realizará utilizando la herramienta **Scratch** y tendrá como motivo principal una o varias escenas que hagan referencias a escenarios y personajes navideños.
3. El proyecto deberá ser totalmente **original** y los posibles medios audiovisuales que utilicen deberán ser **libres de derechos de autor** o licenciados como Creative Commons.
4. El **plazo de presentación** de los proyectos estará comprendido **entre el día 1 y 17 de diciembre**, ambos incluidos.
5. La entrega del trabajo se realizará mediante una tarea de Classroom que se publicará en cada grupo correspondiente con los plazos anteriormente indicados reflejando claramente el autor y/o autores del proyecto así como la dirección pública del mismo en Internet para su valoración.
6. El/La profesor/a de los participantes en el concurso podrá valorar positivamente el proyecto presentado de cara a la evaluación de la materia de “Computación y Robótica” aunque sus trabajos no resulten finalistas del concurso.
7. El Jurado, formado por el Sr. Director del IES Isbilya así como la totalidad de los miembros del Dpto. de Tecnología e Informática, determinarán de entre las mejores obras, tres finalistas.
8. Se concederá un único premio de **30 EUROS** al proyecto que gane el concurso y un diploma acreditativo de la participación en el mismo a todos los finalistas.
9. Los participantes del concurso se comprometen a ceder, de manera gratuita, los derechos de exposición de los trabajos finalistas y podrán ser expuestos en la web del Centro así como en las redes sociales asociadas al mismo.
10. Los participantes del concurso se comprometen a aceptar las Bases de la presente convocatoria.

Una vez presentados los proyectos, resultaron los siguientes finalistas:

1º ESO ROBÓTICA:

Manuel Alcaraz Cañete
Julia Álvarez Rodríguez
Luis Amazares Barragán
Ángel Díaz Cabezas
Hugo Moya Molina
María León Gómez
Carmen Ulloa Pérez

2º ESO ROBÓTICA:

Daniel González Rufi
Anselmo Lorenzo Arroyave
José Manuel Tierno Collado y
Antonio Alexis Fraile Díaz

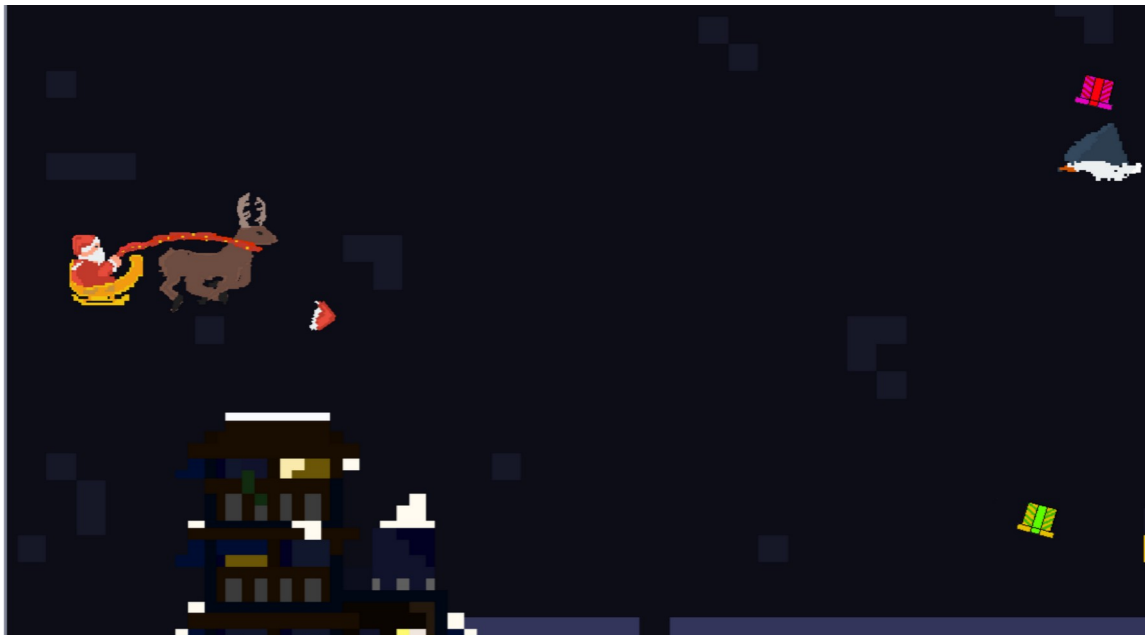
3º ESO ROBÓTICA:

Manuel Martínez Benavides
Miguel Ángel Agudo Bernárdez
Álvaro Bernet Humanes
Miguel Zayas García



Instantánea que muestra algunos de los finalistas.

Tras la votación por puntos realizada por el jurado, se produjo un empate entre Anselmo Lorenzo y Miguel Zayas, los cuales compartieron el premio.



Pantalla de uno de los programas ganadores.