



GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

COMUNICADO URGENTE

LA UGEL CUSCO **COMUNICA QUÉ:**

LOS JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES CONTINUAN EN EL AMBITO DE LA UGEL CUSCO ESTE SABADO 23 DE SETIEMBRE EN EL AMBITO DE LA UGEL-CUSCO CON LAS ARTES DE DISEÑO Y TECNOLOGIA, DISCIPLINA CORTO AUDIOVISUAL; tendrá con el siguiente cronograma y horario en el orden estricto que se presenta a continuación:

JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES 2023 ETAPA: UGEL CUSCO

DISCIPLINA: CORTO AUDIOVISUAL

CATEGORIA: C

Cusco, Sábado 23 de Setiembre del 2023.

HORA: 11:00A..M

LUGAR: AUDITORIO DE LA UGEL CUSCO .

Nro	UGEL	NOMBRE DE LA II.EE	TITULO DEL TRABAJO	DISTRITO	HORA	ESTUDIANTE
01	CUSCO	EDUCANDAS	EL ÑAÑAKU	CUSCO	11:20 A.M	ROJAS QUISPE ROXANA
02	CUSCO	JORGE CHAVEZ CHAPARRO	EL PODER DE LA MENTE	CUSCO	11:28 A.M	SANCHEZ TAIÑA JOHN CLAUDIO
03	CUSCO	DIEGO QUISPE TITO	MI REGION MI CULTURA	SAN SEBASTIAN	11:36 A.M	MAMANI YMATA EDER SAMUEL

INDICACIONES:

- 1.-De acuerdo a las bases, los participantes se deben presentar por lo menos con media hora de anticipación llevando consigo, los materiales e insumos (laptop, CD, USB y material multimedia) que requieran para participar en el arte y disciplina al que concursan.
- 2.-La I.E. que no esté presente a la hora convenida perderá la oportunidad de participar, no habiendo lugar a reclamos.
- 3.- Es responsabilidad del director (a) haber inscrito previamente a sus participantes en el sistema de concursos Educativos, los estudiantes que no estén inscritos no podrán participar en el Concurso.
- 4.-La/el participante publica el cortometraje o video en YouTube, con una duración máxima de seis (06) minutos, los cuales deberán incluir un (01) minuto con la presentación de la/del participante y reseña de la obra. El enlace será publicado al momento del registro en el concurso. Las/los participantes están sujetos a las consideraciones relativas a derechos



**GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO**



**GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO**

**UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO**

**“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**

de autor en YouTube.

5- En la elaboración del cortometraje o video, también pueden emplear distintas técnicas de producción audiovisual como stop motion, animación, slow motion. Asimismo, pueden emplear diversos recursos para la filmación como: celulares, cámaras digitales, filmadoras, entre otras.

6.-Al inicio del video se debe mencionar el nombre de la IE, el título del cortometraje y/o videoclip y la región o provincia de procedencia (créditos).

7.-Las producciones deben ser en idioma castellano o en lengua originaria. En el caso de lengua originaria, el cortometraje debe contar con subtítulos en español.

8.-Las/los autoras/es de los cortometrajes seleccionados y/o ganadores, al aceptar las bases del concurso, ceden los derechos de estos al MINEDU, y le otorgan la autorización a reproducir estos materiales audiovisuales en todos los medios de comunicación que determine la entidad.

9.-Las/los participantes registran en el SICE los enlaces web, donde se encuentran publicados sus videos con la versión grabada: Youtube, Vimeo, Dailymotion, Matecafe, Dalealply o Veoh.



**GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO**



**GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO**

**UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO**

**“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**



GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

COMUNICADO URGENTE

LA UGEL CUSCO **COMUNICA QUÉ:**

LOS JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES CONTINUAN EN EL AMBITO DE LA UGEL CUSCO ESTE SABADO 23 DE SETIEMBRE EN EL AMBITO DE LA UGEL-CUSCO CON LAS ARTES DE DISEÑO Y TECNOLOGIA, DISCIPLINA HISTORIETAS INTERACTIVAS ; tendrá con el siguiente cronograma y horario en el orden estricto que se presenta a continuación:

JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES 2023 ETAPA: UGEL CUSCO

DISCIPLINA: HISTORIETAS INTERACTIVAS

CATEGORIA: B

Cusco, Sábado 23 de Setiembre del 2023.

HORA: 10:00A..M

LUGAR: AUDITORIO DE LA UGEL CUSCO .

Nro	UGEL	NOMBRE DE LA II.EE	TITULO DEL TRABAJO	DISTRITO	HORA	ESTUDIANTE
01	CUSCO	DIEGO QUISPE TITO	COSTUMBRES DE JUAN	SAN SEBASTIAN	10:00 A.M	TEJADA MOREANO JOSE ENRIQUE
02	CUSCO	CIENCIAS	EL DESPERTAR DEL VALOR CULTURAL	CUSCO	10:07 A.M	BENAVIDES ESTRADA ABEL EDUARDO
03	CUSCO	51015 SAN FRANCISCO DE BORJA	EL UKUKO	CUSCO	10:14	CONDORI HUARANCCA JEFFERSON OSCAR
04	CUSCO	51015 SAN FRANCISCO DE BORJA	RECUPERANDO LAS TRADICIONES	CUSCO	10:21 A.M	CHOQUENAIRA TTITO JOSSHUA BENJAMIN
05	CUSCO	51015 SAN FRANCISCO DE BORJA	ARGUEDAS UN MUNDO POR CONOCER	CUSCO	10:28 A.M	PILARES MENDOZA OLENKA ESTEPHANY
06	CUSCO	VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE	PRESENTANDO NUESTRAS COSTUMBRE A UN EXTRANJERO	SAN SEBASTIAN	10:35 A.M	CONDORI HUALLPA LUIGI SAID EFRAIN



GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

INDICACIONES:

- 1.-De acuerdo a las bases, los participantes se deben presentar por lo menos con media hora de anticipación llevando consigo, los materiales e insumos (laptop, CD, USB y material multimedia) que requieran para participar en el arte y disciplina al que concursan.
- 2.-Cada I.E. participante deberá tener en cuenta el tiempo máximo en HISTORIETA INTERACTIVA la duración deberá ser de un máximo de SEIS (06) minutos, que será tomado en cuenta por el jurado calificador.
- 3.-La I.E. que no esté presente a la hora convenida perderá la oportunidad de participar, no habiendo lugar a reclamos.
- 4.- Es responsabilidad del director (a) haber inscrito previamente a sus participantes en el sistema de concursos Educativos, los estudiantes que no estén inscritos no podrán participar en el Concurso.
- 5.-La/el participante puede usar audífonos, micrófonos, cámara u otros accesorios tecnológicos para la generación de recursos digitales.
- 6.- La/el participante debe tener en consideración las siguientes recomendaciones para el uso de la plataforma digital en línea Scratch:
 - Debe crear una cuenta personal en la plataforma de Scratch, el enlace es el siguiente <https://scratch.mit.edu/join>
 - En la plataforma digital de Scratch, debe iniciar un proyecto, para ello selecciona la opción “crear”.
 - Por única vez, antes de iniciar el proyecto en Scratch debe seleccionar el icono del “mundo” para configurar el idioma en español.
 - Recordar que luego de realizar los avances y ajustes de la programación debe guardar el proyecto.
 - Al terminar el proyecto e iniciar la presentación, no olvidar de redactar en los recuadros las instrucciones y notas de crédito.
 - La/el participante es responsable de habilitar la opción de “compartir” y copiar el enlace, para remitirlo al inscribirse en el concurso para la posterior evaluación del jurado calificador.
- 7.-Las/los participantes deben usar la plataforma online de programación Scratch, la cual permite realizar la narración interactiva. Para la evaluación de la historieta interactiva, la/el participante debe compartir el enlace de su proyecto digital, a fin de que el jurado calificador realice la evaluación del proyecto.



**GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO**



**GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO**

**UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO**

**“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**



GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

COMUNICADO URGENTE

LA UGEL CUSCO **COMUNICA QUÉ:**

LOS JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES CONTINUAN EN EL AMBITO DE LA UGEL CUSCO ESTE SABADO 23 DE SETIEMBRE EN EL AMBITO DE LA UGEL-CUSCO CON LAS ARTES DE DISEÑO Y TECNOLOGIA, DISCIPLINA HISTORIETAS INTERACTIVAS ; tendrá con el siguiente cronograma y horario en el orden estricto que se presenta a continuación:

JUEGOS FLORALES ESCOLARES NACIONALES 2023 ETAPA: UGEL CUSCO

DISCIPLINA: HISTORIETAS INTERACTIVAS

CATEGORIA: C

Cusco, Sábado 23 de Setiembre del 2023.

HORA: 10:00A..M

LUGAR: AUDITORIO DE LA UGEL CUSCO .

Nro	UGEL	NOMBRE DE LA II.EE	TITULO DEL TRABAJO	DISTRITO	HORA	ESTUDIANTE
01	CUSCO	EDUCANDAS	RIQUEZA CULTURAL DE MI REGIÓN CUSCO	CUSCO	10:42 A.M	ENRIQUEZ ASCUE ARIANNA
02	CUSCO	EDUCANDAS	UNA VIVENCIA SIN IGUAL	CUSCO	10:49 A.M	CONDOR APAZA YAQUELIN ESTRELLA
03	CUSCO	EDUCANDAS	MI IDENTIDAD CULTURAL	CUSCO	10:56 A.M	RAMOS CASTILLO SHIRLEY AILEEN
04	CUSCO	VIRGEN DE FATIMA	SOMOS LIBRES SEAMOSLO SIEMPRE	SAN SEBASTIAN	11:03 A.M	ORTIZ PALOMINO MARYPAZ
05	CUSCO	CIENCIAS	ENEMIGOS POR EL BULLYING PERO AMIGOS EN LA SALUD	CUSCO	11:10 A.M	MOSCOSO HUARACHA DAVID
06	CUSCO	VIVA EL PERU	HISTORIA	SANTIAGO	11:17 A.M	CHOQUECHAMBI PACHECO MELY JAZMIN



GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO

“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

INDICACIONES:

- 1.-De acuerdo a las bases, los participantes se deben presentar por lo menos con media hora de anticipación llevando consigo, los materiales e insumos (laptop, CD, USB y material multimedia) que requieran para participar en el arte y disciplina al que concursan.
- 2.-Cada I.E. participante deberá tener en cuenta el tiempo máximo en HISTORIETA INTERACTIVA la duración deberá ser de un máximo de SEIS (06) minutos, que será tomado en cuenta por el jurado calificador.
- 3.-La I.E. que no esté presente a la hora convenida perderá la oportunidad de participar, no habiendo lugar a reclamos.
- 4.- Es responsabilidad del director (a) haber inscrito previamente a sus participantes en el sistema de concursos Educativos, los estudiantes que no estén inscritos no podrán participar en el Concurso.
- 5.-La/el participante puede usar audífonos, micrófonos, cámara u otros accesorios tecnológicos para la generación de recursos digitales.
- 6.- La/el participante debe tener en consideración las siguientes recomendaciones para el uso de la plataforma digital en línea Scratch:
 - Debe crear una cuenta personal en la plataforma de Scratch, el enlace es el siguiente <https://scratch.mit.edu/join>
 - En la plataforma digital de Scratch, debe iniciar un proyecto, para ello selecciona la opción “crear”.
 - Por única vez, antes de iniciar el proyecto en Scratch debe seleccionar el icono del “mundo” para configurar el idioma en español.
 - Recordar que luego de realizar los avances y ajustes de la programación debe guardar el proyecto.
 - Al terminar el proyecto e iniciar la presentación, no olvidar de redactar en los recuadros las instrucciones y notas de crédito.
 - La/el participante es responsable de habilitar la opción de “compartir” y copiar el enlace, para remitirlo al inscribirse en el concurso para la posterior evaluación del jurado calificador.
- 7.-Las/los participantes deben usar la plataforma online de programación Scratch, la cual permite realizar la narración interactiva. Para la evaluación de la historieta interactiva, la/el participante debe compartir el enlace de su proyecto digital, a fin de que el jurado calificador realice la evaluación del proyecto.



**GOBIERNO REGIONAL
DE CUSCO**



**GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN CUSCO**

**UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
CUSCO**

**“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**
