

# TORNEO STEAM LUVÁ

Reglamentación  
Tecnogame B.



## OBJETIVO DEL PROYECTO:

El participante deberá desarrollar una exposición sobre un tema libre relacionado a una rama de la ciencia, utilizando como apoyo un cartel, y un videojuego elaborado por él mismo donde el juego se relacione con su tema de exposición, así mismo realizar una maqueta como complementación a su proyecto.



## Artículo 1. Metodología de la divulgación de la ciencia

1.1) Este es el punto básico y primario de nuestro proyecto, ya que establece los principios, estrategias y recursos que orientarán todas las acciones de comunicación del conocimiento científico. La metodología de la divulgación de la ciencia comprende el diseño de contenidos accesibles y claros, adaptados a diferentes públicos, niveles educativos y contextos socioculturales.

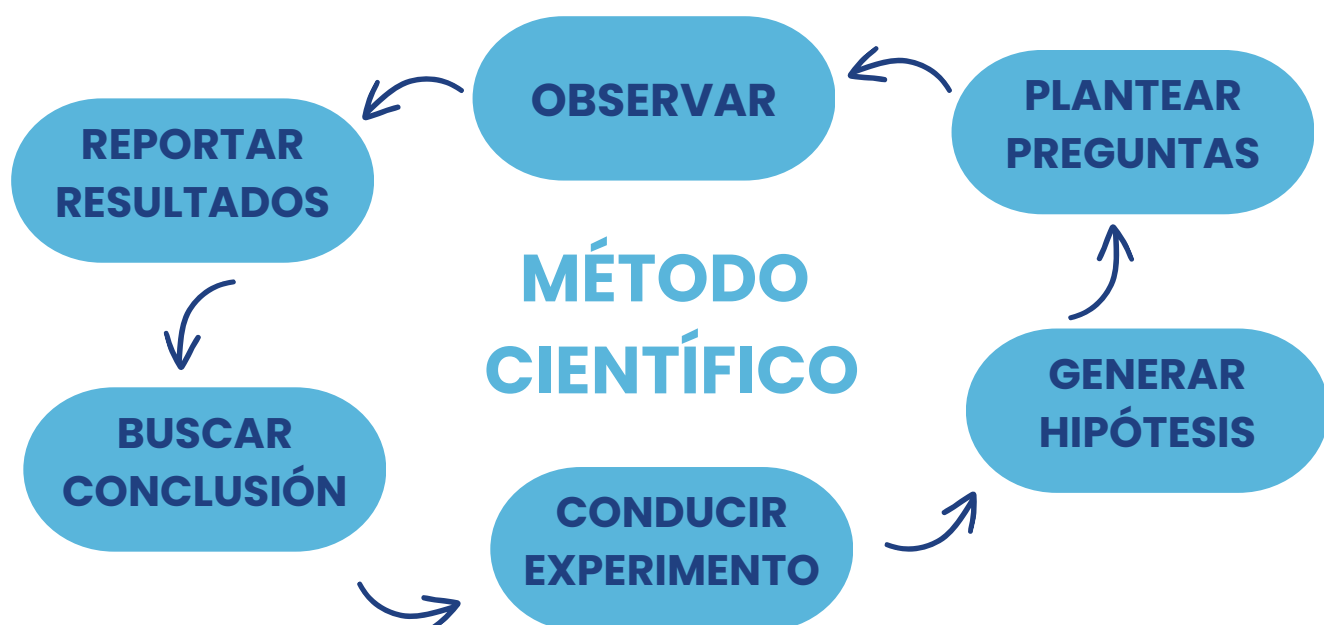
Asimismo, contempla la selección de medios y formatos apropiados tales como talleres, publicaciones impresas, materiales digitales, charlas interactivas y demostraciones prácticas que favorezcan la comprensión, el interés y la participación activa de la comunidad. Esta metodología se fundamenta en un enfoque inclusivo y multidisciplinario, que promueve el pensamiento crítico, el aprendizaje significativo y la valoración de la ciencia como parte esencial del desarrollo social y cultural.

1.2) Un artículo de divulgación es un texto, cuyo objetivo es hacer llegar un mensaje con ideas, conceptos o hechos sobre un tema específico a personas no formadas en ese tema.

1.3) Es importante reconocer la diferencia entre divulgación y difusión. Ambas son formas de comunicación de temas con una base de conocimiento académico; sin embargo, la divulgación extiende la información y la pone al alcance de cualquier público, sin importar cuál sea su formación, mientras que la difusión la hace llegar a un cierto grupo de personas con conocimientos previos o experiencia en el tema.

1.4) Los proyectos presentados en Tecnogame B al ser basados en la metodología de divulgación de la ciencia se contempla que el reporte sea guiado por el método científico (<https://shorturl.at/vger5>) y con obligatoriedad de Bitácora(s) (<https://shorturl.at/NvXuU>).

1.5) Se ilustra la secuencia del orden para realizar una investigación mediante el método científico



## Las principales características de un texto de divulgación son las siguientes:

a) Es claro y accesible a todo público. Las ideas son expuestas de manera concreta y sencilla, haciendo comprensible el tema a un público amplio no especializado. Cuando se abordan ideas complejas o conceptos especializados, frecuentemente se recurre al uso de definiciones breves, sinónimos, palabras de uso cotidiano, ejemplos, analogías con situaciones de la vida cotidiana o metáforas.

b) Es atractivo. Independientemente del tema abordado, la manera en que está escrito llama la atención del lector. Es común el uso de un lenguaje no formal y cercano a la manera hablada, así como el uso de estilos cercanos a la narración de historias. Suele redactarse de modo que se dirige al lector en la segunda persona del singular (tú) o en primera persona del plural (nosotros). Las analogías, los sinónimos, las metáforas y las preguntas que generan curiosidad son también útiles para hacerlo atractivo.

c) Se basa tanto en fuentes confiables como en experiencia propia. La información mostrada tiene que estar argumentada a partir de fuentes confiables y relacionadas con el tema; hay que tener en cuenta que la información presentada muy probablemente se tomará como verídica.

## **Artículo 2. Tema y Contenido**

2.1) El participante deberá desarrollar una exposición con un tema libre relacionado a alguna rama de la ciencia (física, biología, química y medioambiente).

2.2) Los participantes deberán realizar un reporte científico haciendo uso del formato dado por SOLACYT. Los proyectos deben estar acompañados de un reporte escrito, los formatos sugeridos por Luvá se pueden encontrar en **Reporte Científico evento SOLACYT** ([Formato\\_Reporte\\_Cientifico.docx](#)) y **Reporte Básico Proyecto STEAM** ([Formato\\_Reporte\\_STEAM.docx](#))

2.3) La exposición debe dejar clara la relación entre el tema y el videojuego desarrollado por los participantes.

2.4) El contenido debe ser veraz, actualizado y bien explicado por los participantes.

## **Artículo 3. Videojuego**

3.1) El videojuego debe estar totalmente relacionado y vinculado al tema específico que los participantes escogieron

3.2) Debe ser de creación propia usando el software de desarrollo MakeCode Arcade u otras plataformas preferidas por los participantes

3.3) El juego debe ser elaborado desde cero y deberá ser creativo, atractivo y original

#### **Artículo 4. Presentación Oral**

4.1) Los participantes tendrán un tiempo máximo de 7 minutos para presentar de forma oral su exposición

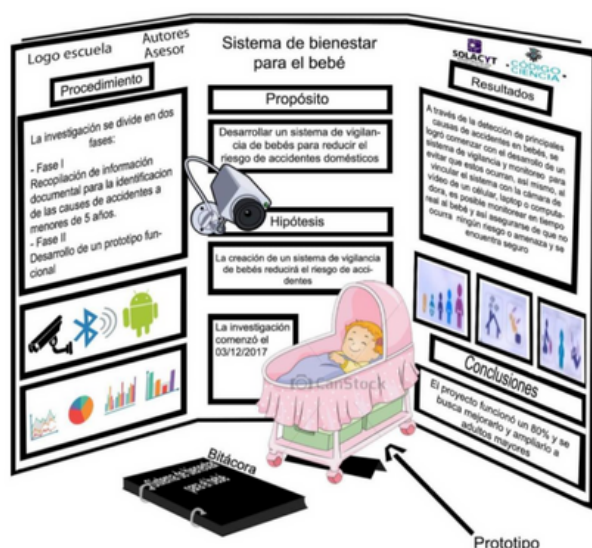
4.2) Todos los integrantes o participantes del equipo deben participar de manera equitativa en la presentación del proyecto

4.3) La presentación oral deberá incluir:

- Introducción al tema
- Desarrollo de contenido
- Demostración y explicación del juego
- Conclusión (que aprendieron, cómo poner en práctica lo aprendido)

4.4) El stand debe estar decorado afín a la temática central del proyecto no se permite utilizar material explosivo, corrosivo, pegamentos, confeti, ningún material que sea peligroso y/o que genere basura.

4.5) En la fotografía se puede observar una recomendación para la elaboración del cartel o mampara



## Artículo 5. Equipos

5.1) Los equipos deben ser de 3 integrantes como máximo

5.2) Cada equipo puede contar con un docente o tutor, más no puede intervenir durante ningún momento en la exposición de los participantes.

5.3) El equipo debe estar debidamente identificado con el título del proyecto y nombre del juego

## Artículo 6. Evaluación

6.1) Cada equipo se evalúa contra sí mismo, a través de una rúbrica. El proyecto se evalúa contra la rúbrica y NO contra los demás participantes, por ello se pueden dar múltiples ganadores.

### 6.2) Tabla explicativa de rubros a evaluar por los jueces



RUBRO	¿QUÉ SE EVALÚA?	PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• EXPOSICIÓN</li> <li>• STAND</li> <li>• CLARIDAD</li> <li>• APROPIACIÓN DEL MENSAJE</li> </ul>	<p>Desenvolvimiento del o los participantes donde su presentación oral sea fluida, sea visible el dominio del tema y no exista una presentación memorística.</p> <p>La presentación no debe ser mayor a 7 minutos.</p> <p>Equilibrio del equipo en la presentación de la exposición.</p> <p>Se espera que su póster informativo contenga: Título del proyecto, autores, resumen del proyecto, problemática, propuesta de solución, metodología, imágenes del proceso de elaboración, resultados, conclusiones y bibliografía.</p>	<p><b>1 a 10 puntos</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ORIGINALIDAD</li> <li>• INNOVACIÓN DEL PROYECTO</li> </ul>	<p>Cuando se presente una temática que ya ha sido desarrollada en el área de conocimiento, se debe justificar qué es lo que ha mejorado o está innovando en él.</p> <p>Esta evaluación debe hacerse teniendo en cuenta el nivel educativo y la categoría.</p>	<p><b>1 a 10 puntos</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• MENSAJE TRANSMITIDO</li> <li>• IMPACTO EN LA SOCIEDAD</li> <li>• IMPACTO VISUAL O AUDITIVO</li> <li>• USO AMIGABLE</li> </ul>	<p>Se identifica un mensaje para las personas que observan el proyecto, un impacto en la sociedad o una orientación a la transformación y a la mejora.</p> <p>Para categorías como desarrollo de software, es pertinente tener en cuenta el impacto visual. Por su parte, el uso amigable se puede evaluar en proyectos de desarrollo de software, videojuegos o robótica. Se trata de lograr que su manipulación sea sencilla para quien lo opera.</p>	<p><b>1 a 10 puntos</b></p>

RUBRO	¿QUÉ SE EVALÚA?	PUNTUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>COMPLEJIDAD DEL PROYECTO</b></li> <li>• <b>HABILIDAD TÉCNICA</b></li> </ul>	<p>La complejidad del proyecto o la habilidad técnica requerida para desarrollarlo, según el nivel educativo y la categoría.</p> <p>El conocimiento del programa / materiales / equipos debe ser acorde con lo expuesto. Los expositores saben que deben tener los códigos fuente, diagramas, etc., en caso de que el evaluador desee verlos.</p>	<b>1 a 10 puntos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>REPORTE DEL PROYECTO</b></li> <li>• <b>BITÁCORA</b></li> </ul>	<p>Calidad del reporte del proyecto que se presenta (en físico o virtual), debe tener información completa y ordenada, buena presentación, ortografía, imágenes de apoyo.</p> <p>El equipo debe contar con bitácora, diario de campo, storyboard y todo el material que demuestre el trabajo realizado desde el inicio del proyecto.</p> <p>Folletos o materiales impresos del evento, claros, concretos y originales.</p>	<b>1 a 10 puntos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>VIDEOJUEGOS</b></li> <li>• <b>ORIGINALIDAD</b></li> <li>• <b>RELACIÓN CON TEMA</b></li> <li>• <b>JUGABILIDAD Y DISEÑO</b></li> <li>• <b>DESARROLLO TÉCNICO</b></li> </ul>	<p>¿El videojuego presenta una idea creativa y única?</p> <p>¿El videojuego aborda el tema de la conservación del agua y la agricultura sostenible de manera clara y efectiva?</p> <p>¿El juego es intuitivo, entretenido y tiene un buen balance de dificultad?</p> <p>¿El código del videojuego está bien estructurado y funciona correctamente?</p> <p>¿El juego tiene pocos errores o fallos (bugs)?</p>	<b>1 a 10 puntos</b>

## **Artículo 7. Prohibiciones**

- 7.1) No es permitido plagiar juegos o presentar uno antes ya elaborado
- 7.2) No es permitido que los juegos contengan contenido violento, discriminatorio o inapropiado
- 7.3) No es permitido exceder el tiempo correspondiente de exposición
- 7.4) No es permitido usar otro tipo de apoyo que no sea el establecido por la organización (cartel, maqueta y videojuego).

## **Artículo 8. Premiaciones**

- 8.1) 1er Lugar será representante de Costa Rica en la Infomatrix Iberoamericana que se llevará a cabo en México en 2026
- 8.2) Otros puestos recibirán una acreditación internacional en Ecuador o México
- 8.3) A los participantes que obtengan un lugar en el podio se les entregará un certificado y medalla como reconocimiento por su excelencia en el torneo.

## COSTO DE PARTICIPACIÓN:

**\$30 USD** por equipo para las categorías:  
Infomatrix, Tecnogame, Robomatrix

(Debido a las acreditaciones para participar internacionalmente)

Robótica y Electrotec:  
sin costo, salvo compra del kit correspondiente.  
**El pago debe reportarse al correo: [info@luvacr.com](mailto:info@luvacr.com)**

## INFORMACIÓN PARA PAGOS EN DOLARES:

**IBAN: CR22010200009477927356**

**Cuenta BAC: 947792735**

**SINPE Móvil Colones: 87190204**

Por favor, realizar el pago en colones según el tipo de cambio del día.

**Nombre del beneficiario:**  
**Educación Tecnológica Luvá**

