

Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonito

Concurso Internacional de Guiones Gráficos 2010 – 2011

Contenidos

- I. Información de Antecedentes
 1. Programa de Educación de Patrimonio Mundial
 2. Proyecto Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonito
 3. Concurso de Guiones Gráficos y Patrimonito

- II. Concurso Internacional de Guiones Gráficos 2010-2011
 1. ¿Quiénes pueden participar?
 2. Temas del concurso
 3. Crea tu guión gráfico
 4. Estructura de tu guión gráfico
 5. Ejemplo de hoja de trabajo y cómo llenarla
 6. Enviando tu guión gráfico
 7. Criterios de selección
 8. Ganadores y premios

I. Antecedentes

1. Programa de Educación sobre Patrimonio Mundial

El Programa de Educación de Patrimonio Mundial para Gente Joven de la UNESCO ofrece a los jóvenes la oportunidad de expresar sus preocupaciones y participar en la protección de nuestro Patrimonio Cultural y Natural Común

Lanzado en 1994, el Programa tiene por objeto fomentar y permitir a los responsables políticos del mañana participar en la conservación del patrimonio y de responder a las continuas amenazas que enfrenta nuestro Patrimonio de la Humanidad.

El Programa de Educación del Patrimonio Mundial es uno de los proyectos de los programas de bandera de la UNESCO más exitosos para los jóvenes. El programa elabora y desarrolla herramientas nuevas e innovadoras destinadas a los jóvenes y genera actividades tales como foros de la juventud, conferencias, talleres, cursos de entrenamiento, seminarios y campamentos para acciones de voluntariado.

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

Los estudiantes aprenden sobre los sitios del Patrimonio Mundial, así como la historia y las tradiciones de sus propias y otras culturas. Se vuelven conscientes de las amenazas que enfrentan los sitios y aprenden cómo las naciones se unen para salvar el patrimonio que es apreciado por la comunidad internacional en su conjunto. Lo más importante, ellos descubren cómo se puede contribuir a la conservación del patrimonio y hacer oír su voz.

2. Proyecto Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonito

En los últimos 8 años el Programa de Educación de patrimonio Mundial ha producido una serie de programas de dibujos animados llamado Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonito.

La serie incluye los siguientes episodios:

1. Patrimonito arriba en Cuba: Habana
2. Patrimonito en Noruega: Las iglesias de Madera de Urnes
3. Patrimonito en Nueva Zelanda: Las islas Sub-Antárticas
4. Patrimonito en Etiopía: Las iglesias de Lalibela Rock-Hewn
5. Patrimonito en la Federación Rusa: Monumentos Históricos de Novgorod y cercanías
6. Patrimonito en la República Democrática del Congo, Uganda y Ruanda: Las Montañas de Virunga
7. Patrimonito en Australia: Cambio Climático y la Gran Barrera de Coral
8. Patrimonito en España: La Vieja Ciudad de Avila

Cada episodio está hecho sobre la base de los guiones gráficos creados por gente joven para transmitir mensajes de protección del Patrimonio Mundial y la preservación de sus pares.

Usted puede ver cada episodio haciendo clic en los títulos de arriba.

3. Concurso de Guiones Gráficos y Patrimonito

El concurso de Guiones Gráficos brinda a los jóvenes una oportunidad de hacer uso de sus habilidades creativas y resolución de problemas para concienciar sobre los sitios del Patrimonio Mundial.

Los estudiantes de educación secundaria y jóvenes miembros de clubes están invitados a crear guiones gráficos sobre los temas específicos para el concurso del presente año. Las mejores propuestas serán seleccionadas por un jurado internacional y serán producidas profesionalmente en películas de animación producidas para su distribución mundial en las escuelas y en actividades de los jóvenes sobre Patrimonio Mundial.

Patrimonito

El carácter de Patrimonito fue creado sobre la base del emblema del Patrimonio Mundial por un grupo de estudiantes de habla español en el Primer Foro Juvenil del Patrimonio Mundial celebrada en Bergen, Noruega en 1995. Patrimonito significa "patrimonio pequeño" en español y representa a un guardián joven del patrimonio.

Patrimonito desde entonces ha sido ampliamente adoptado como la mascota internacional del

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

Programa de Educación de Patrimonio Mundial. Desde 2002, Patrimonito también es el personaje principal de la serie de dibujos animados Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonito.

Para obtener más información acerca de Patrimonito ver el siguiente enlace:

<http://whc.unesco.org/en/patrimonito>

II. Directrices para el Concurso de Guión Gráfico Patrimonito 2010-2011

4. ¿Quién puede participar?

Los jóvenes de todo el mundo están invitados a presentar sus guiones gráficos.

Los concursantes debe tener entre 12 y 18 años de edad. Esta es una actividad ideal para la participación de estudiantes individuales y miembros de club juveniles que deseen enviar sus guiones gráficos cada uno. No hay límite en el número de guiones gráficos a enviar por escuela o club juvenil.

5. Temas del concurso

Cada participante deberá escoger un tema relacionado a uno de los Sitios de Patrimonio Mundial de su elección. Los cuatro temas propuestos son:

- a) Patrimonio Mundial y el rol de las Comunidades (gente viviendo en y alrededor de los sitios de Patrimonio Mundial)
- b) Patrimonio Mundial y Turismo Sostenible (visita con responsabilidad)
- c) Patrimonio Mundial y Desarrollo Sostenible (cómo equilibrar la conservación del patrimonio para las futuras generaciones con las necesidades humanas)
- d) Patrimonio Mundial y Biodiversidad (sitios que son cruciales para mantener la vida, naturaleza o especies, incluyendo a aquellos que se encuentran en peligro de extinción)

Los temas pueden ser combinados pero el tema predominante debe ser indicado.

6. Creando su guión gráfico

La preparación del guión gráfico es como dibujar un cómic. Se trata de un guión que presenta una historia a través de secuencias en orden cronológico. Generalmente, un guión gráfico es dibujado a lápiz o tinta. Las imágenes o ilustraciones visuales de la historia están enmarcados usando una serie de fotogramas.

Su historia y dibujos deberán reflejar:

- a) Su conocimiento del sitio de Patrimonio Mundial que haya escogido y las razones de su inscripción en la Lista de Patrimonio Mundial
- b) Un desafío/problema que enfrente el sitio basado en el tema que haya escogido.
- c) La solución que usted propone para el desafío/problema.

Use hojas de trabajo en blanco para dibujar sus caricaturas. Las hojas de trabajo le dan una serie de cuadros que muestran el desarrollo de la acción o historia.

7. Estructura de su guión gráfico

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

- a) Primero, necesita decidir sobre lo que su historia va a decir. Piense acerca de lo que quiere comunicar a la audiencia. Recuerde que su historia deberá reflejar un tema que haya escogido. No olvide que Patrimonito deberá jugar uno de los principales roles entre los personajes.
- b) Su guión deberá necesitar una “forma” – esto significa que necesita un comienzo, un medio y un final.

Comienzo:

Establezca su historia y los personajes en relación con el sitio de Patrimonio Mundial seleccionado.

Medio:

Esta es la columna central de su historia. Aquí presentará los obstáculos o problemas que sus personajes van a tener que vencer; o tal vez no hayan obstáculos pero sí una jornada interesante o una serie de coincidencias que ellos van a experimentar. Comunique su mensaje principal.

Final:

Esta es la conclusión de su historia. Aquí todo comenzará a esclarecerse. Deberá mostrar cómo piensa que el problema será resuelto y otórguele un final a la historia.

- c) Balancee la presentación de su historia. Considere el número de fotogramas dedicados a la descripción del sitio y aquellos dedicados a lo que el sitio confronta y; la solución que propone.

Información de los antecedentes sobre los sitios de Patrimonio Mundial está disponible en: <http://whc.unesco.org/>

Los vínculos de recursos sobre temas específicos estarán disponibles en: <http://whc.unesco.org/en/wheducation>

8. Ejemplo de hoja de trabajo y cómo llenarlo

	Patrimonito discovers ----- -----	

- La parte superior del cuadro es para el dibujo. La parte baja del cuadro es para una descripción de la acción, el movimiento del personaje y para sugerencias en la música o efecto especial, etc. a ser usado en la producción de la animación. Este debe ser en Inglés o Francés.

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

- No habrá diálogo en la animación, así su dibujo deberá comunicar el mensaje básico. Algunas palabras clave deberán ser agregados. Dibuje sus personajes mostrando la acción que ellos están haciendo en el momento. Añada unos antecedentes.
- Número de cuadros en orden cronológico en la esquina superior derecha. Use un mínimo de 16 y un máximo de 24 cuadros.
- Si fuera necesario, el guión gráfico en blanco puede ser copiado o reproducido en una hoja separada de papel. Los dibujos pueden ser hechos en blanco y negro o a colores.



“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”



www.comiunesco.org.pe
Calle Del Comercio s/n Cuadra 2, San Borja. Lima - PERÚ
Telefax +511-2232284



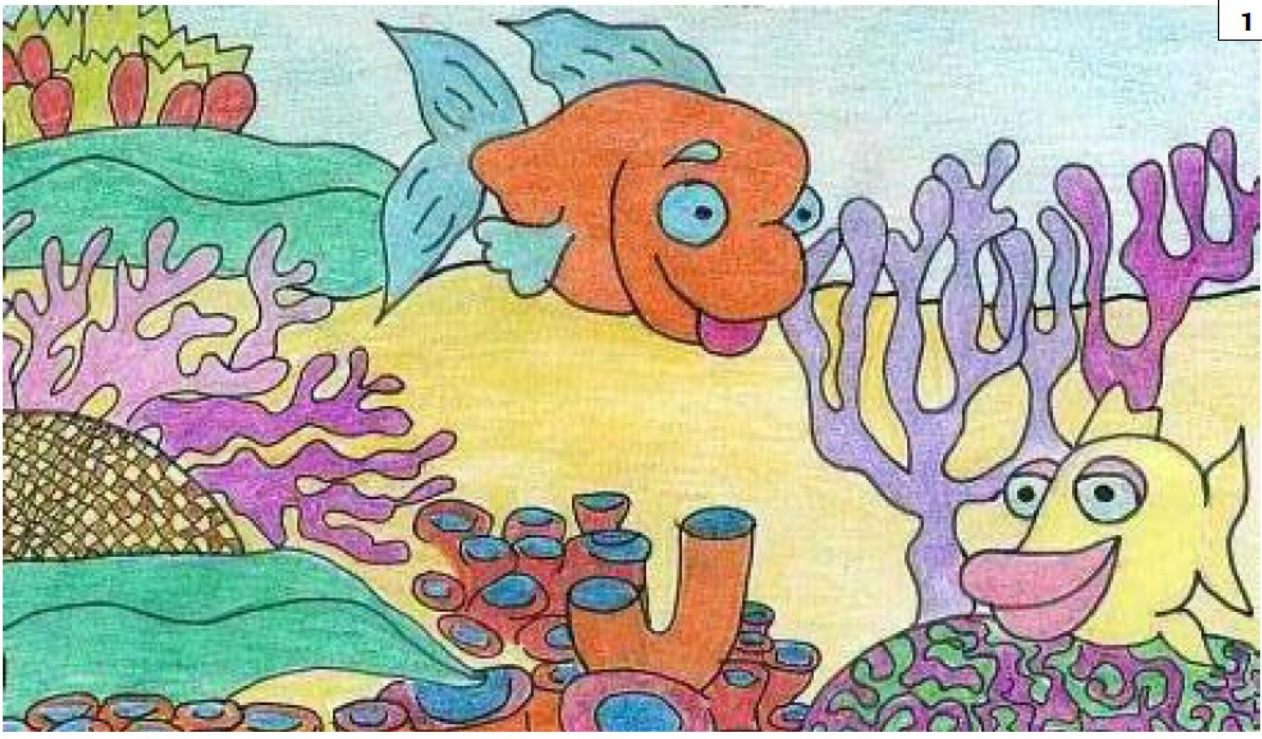

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

Apellidos:
Nombre:
Edad:

Colegio:
Grado:
Profesor:

Dirección:
País:

→ Esta parte del cuadro es para el dibujo. Los dibujos pueden ser en blanco y negro o a colores

	1	
	<p>Use esta parte del cuadro para añadir las palabras clave o una descripción de la acción, movimiento de los personajes y para algunas sugerencias en música o efectos especiales, etc. a ser usados en la producción de la animación. Esto debe ser en Inglés o Francés</p>	

← Número de cuadros en orden cronológico en la esquina superior derecha. Use un mínimo de 16 y un máximo de 24 cuadros.



PERÚ

Comisión Nacional
Peruana de
Cooperación con la
UNESCO

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”



www.comiunesco.org.pe
Calle Del Comercio s/n Cuadra 2 San Borja, Lima - PERÚ
Telefax +511-2232284



“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

9. Remisión de sus guiones

El original de sus guiones gráficos deberá ser enviado a la oficina de la Comisión Nacional para la UNESCO de su país.

Su guión gráfico deberá ser recibido por la Comisión Nacional a más tardar el 15 de diciembre de 2010.

Vea los vínculos abajo para ubicar la lista de las Comisiones Nacionales y sus direcciones:

http://www.unesco.org/ncp/index.php?lc=E®ion=1&module=national_commissions&showall=1

Antes de presentar su participación:

Recuerde poner sus datos personales delante de cada hoja de trabajo.

Recuerde hacer una copia del original completo de su guión gráfico.

10. Criterios de Selección

Los siguientes criterios serán seguidos durante el proceso de selección:

A. Presentación General	Puntos
1. Creatividad, claridad y presentación general del diseño	/20
2. Presencia y rol activo de Patrimonio	/20
B. Contenidos a tener en cuenta	
3. Conocimiento acerca de los valores del sitio y los vínculos con el tema escogido	/20
4. Perspectiva general de la situación y los retos que el sitio enfrenta	/20
5. Relevancia y cualidad (realismo, efectividad, viabilidad) de la solución propuesta o mensaje.	/20
Total	/100

11. Ganadores y Premios

Hasta cinco guiones gráficos por tema serán seleccionados por la Comisión Nacional de su país.

Los finalistas en el plano nacional recibirán un certificado de UNESCO. Todos los finalistas a nivel nacional tendrán la oportunidad de ingresar en la ronda internacional, donde sus guiones gráficos serán evaluados por un jurado independiente de expertos en patrimonio y educación.

Tres guiones gráficos por tema serán seleccionados por el jurado en las oficinas principales de UNESCO.

En la primavera de 2011, UNESCO anunciará los ganadores internacionales.

Habrán doce ganadores (tres ganadores por tema), y cada uno de ellos recibirán un certificado y una medalla de UNESCO.

Los guiones gráficos ganadores serán profesionalmente convertidos en películas animadas con episodios de Las Aventuras de Patrimonio Mundial de Patrimonio.

El nombre de cada autor joven de los guiones gráficos estará en los créditos de la película que será distribuida mundialmente por UNESCO y sus socios. El estreno de los próximos episodios está cronogramado para el 2011.



PERÚ

Comisión Nacional
Peruana de
Cooperación con la
UNESCO

“Año de la Consolidación Económica y Social del Perú”

Contactos:

Carmela Quin

Punto focal para el Programa de Educación de Patrimonio Mundial

Centro de Patrimonio Mundial de UNESCO

7, Place de Fontenoy

75352 Paris 07 SP, France

Tel.: +33 (0)1 45 68 18 71 Fax: +33 (0)1 45 68 55 70

E-mail: PatrimonitoCompetition2011@unesco.org

Website: <http://whc.unesco.org/en/patrimonito/>

Socios:

Comisiones Nacional para UNESCO

Oficinas de campo de UNESCO

Red de Escuelas Asociadas de UNESCO

Sitio de Autoridades administrativas de Patrimonio Mundial

TripAdvisor



www.comiunesco.org.pe
Calle Del Comercio s/n Cuadra 2, San Borja. Lima - PERÚ
Telefax +511-2232284

