

Las Aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial

Concurso de gui3n gr3fico 2010-2011

Sumario

I. Antecedentes

1. Programa de Educaci3n sobre el Patrimonio Mundial
2. Las aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial
3. Concurso de gui3n gr3fico y Patrimonito

II. Directrices para el concurso de gui3n gr3fico 2010/2011

1. 3Qui3n puede participar?
2. Temas
3. 3C3mo crear un gui3n gr3fico?
4. Estructura del gui3n
5. Ejemplo de la hoja de ejercicio y la forma de rellenarla
6. 3C3mo enviar el gui3n?
7. Criterios de selecci3n
8. Los ganadores y los premios

Nota: tambi3n disponible en l3nea en los siguientes enlaces: <http://whc.unesco.org/>
y <http://whc.unesco.org/en/wheducation>

I. Antecedentes

1. Programa de Educación sobre el Patrimonio Mundial

El Programa UNESCO para la Educación de Jóvenes en Patrimonio Mundial concede a éstos la oportunidad de expresar sus inquietudes y participar en la protección de nuestro patrimonio cultural y natural.

El Programa se inició en 1994 y tiene por objetivo alentar a aquéllos que un día tomarán las decisiones sobre la conservación del patrimonio y capacitarlos para tal efecto, así como dar respuesta a las continuas amenazas a las que se enfrenta el Patrimonio Mundial.

El Programa de Educación sobre el Patrimonio Mundial es uno de los proyectos de la UNESCO con mayor éxito entre los jóvenes. Elabora y desarrolla nuevas herramientas innovadoras destinadas a los jóvenes y genera actividades tales como: foros de juventud, conferencias, talleres, cursos, seminarios, voluntariado y campos de trabajo.

Los estudiantes aprenden a conocer los sitios del Patrimonio Mundial, la historia y las tradiciones de su propia cultura y de otras. Conscientes de las amenazas que pesan sobre los sitios, descubren cómo se unen las naciones para salvar un patrimonio apreciado por la comunidad internacional y cómo pueden contribuir a la conservación del patrimonio haciendo oír sus voces.

2. Las Aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial

En los últimos ocho años, el Programa de Educación sobre el Patrimonio Mundial ha elaborado una serie de dibujos animados llamados *“Las Aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial”*.

La serie está compuesta por los siguientes episodios:

1. [Patrimonito llega a Cuba: la Habana](#)
2. [Patrimonito en Noruega: las Iglesia de Urnes](#)
3. [Patrimonito en Nueva Zelanda: las Islas subantárticas](#)
4. [Patrimonito en Etiopía: Iglesias excavadas en la roca de Lalibela](#)
5. [Patrimonito en la Federación de Rusia: Monumentos históricos de Novgorod y sus alrededores](#)
6. [Patrimonito en la Republica Democrática del Congo, Rwanda y Uganda: las Montañas Virunga.](#)
7. [Patrimonito en Australia: y el Cambio Climático y la Gran Barrera](#)
8. [Patrimonito en España: y la ciudad vieja de Ávila](#)

Cada episodio se hace sobre la base de guiones gráficos creados por los jóvenes para transmitir un mensaje de protección y preservación del Patrimonio Mundial.

Para ver los episodios hacer click en sobre los títulos.

3. Concurso de guión gráfico y Patrimonito

El concurso de guión gráfico ofrece a los jóvenes la oportunidad de utilizar sus habilidades creativas aumentar la concienciación sobre cómo conservar y preservar los sitios de Patrimonio Mundial.

Los alumnos de secundaria y los jóvenes miembros de clubs están invitados a crear guiones gráficos sobre los temas específicos del concurso de este año. Las mejores propuestas serán seleccionadas por un jurado internacional y convertidas profesionalmente en dibujos animados. Posteriormente, se distribuirán a nivel mundial en escuelas y en foros juveniles sobre Patrimonio Mundial.

Patrimonito

El personaje de Patrimonito fue creado basándose en el emblema del Patrimonio Mundial por un grupo de estudiantes de habla hispana en el primer *Foro Internacional de la juventud sobre Patrimonio Mundial*, celebrado en Bergen, Noruega en 1995. Patrimonito significa "pequeño patrimonio" en español y representa para los jóvenes la figura de un protector del patrimonio.



Desde entonces, Patrimonito ha sido adoptado internacionalmente como la mascota del *Programa de Educación sobre el Patrimonio Mundial*. Desde 2002, Patrimonito es también el personaje principal de la serie de dibujos animados *Las Aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial*.

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 2010/2011

1. ¿Quién puede participar?

Los jóvenes de todo el mundo están invitados a presentar un guión gráfico.

Los concursantes deben tener entre 12 y 18 años de edad. Es una actividad ideal para estudiantes y miembros de clubs juveniles que pueden presentar un guión por persona. No hay límite en el número de solicitudes a presentar por cada escuela o club juvenil.

2. Temas

Cada participante debe escoger un tema y relacionarlo con un [sitio Patrimonio Mundial](#) de su elección. Los cuatro temas propuestos son:

- a) El **Patrimonio Mundial y el rol de las Comunidades** (personas que viven en y alrededor de los sitios Patrimonio Mundial)
- b) El **Patrimonio Mundial y el Turismo Sostenible** (hacer turismo de manera responsable)
- c) El **Patrimonio Mundial y el Desarrollo Sostenible** (cómo equilibrar la preservación del patrimonio para las generaciones futuras satisfaciendo las necesidades humanas)
- d) El **Patrimonio Mundial y la Biodiversidad** (sitios que son cruciales para preservar la vida, la naturaleza o las especies, incluidas las amenazadas)

Los temas pueden combinarse pero debe indicarse el tema predominante.

3. ¿Cómo crear un guión gráfico?

Preparar un guión gráfico es como dibujar un cómic. Se trata de presentar una historia a través de dibujos en una secuencia cronológica. Por lo general se dibuja en lápiz o tinta y las imágenes o ilustraciones visuales de la historia están retratadas a través de una serie de cuadros o marcos.

El dibujo y la historia deben reflejar:

- a) el conocimiento del sitio Patrimonio Mundial elegido y las razones de su inscripción en la Lista del Patrimonio Mundial.
- b) un desafío o problema al que se enfrenta el sitio en función del tema elegido.
- c) una solución al reto o al problema propuesto

Hay que utilizar las [hojas de ejercicio](#) en blanco para elaborar las caricaturas. Cada hoja se compone de una serie de cuatro cuadros en el que hay que mostrar el desarrollo de la acción y la historia.

4. Estructura del guión:

a) En primer lugar, hay que decidir qué historia contar. Piensa en lo que quieres transmitir a la audiencia. Recuerda que la historia debe reflejar el tema que has elegido.

No olvides que Patrimonito debe desempeñar uno de los papeles principales entre los personajes.

b) El guión va a necesitar una 'estructura' - esto significa que debe contener una introducción, un desarrollo y un final.

Introducción:

- Sitúa, coloca y relaciona la historia y los personajes con el sitio Patrimonio Mundial elegido.

Desarrollo:

- Esta es la columna vertebral de la historia. Aquí hay presentar los obstáculos o problemas que los personajes tienen que superar o, si no hay obstáculos, un viaje interesante o una serie de coincidencias que los personajes experimenten.
Comunica el mensaje principal.

Final:

- Esta es la conclusión de la narración donde todo debe quedar claro, mostrando cómo el problema se resuelve y dando un final a la historia.

Para más información sobre los sitios Patrimonio Mundial consultar el siguiente enlace:

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

Para información complementaria sobre cada uno de los temas propuestos consultar el siguiente enlace:

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

5. Ejemplo de la hoja de ejercicios y la forma de rellenarla

	Patrimonito descubre ----- -----	

- La parte superior del marco es para dibujar y la parte inferior es para la descripción de la acción, el movimiento de los personajes y las sugerencias sobre la música, los efectos especiales, etc. (elementos que se utilizarán en la producción de la animación).

Recuerda que el texto debe ser en inglés o francés.

- No habrá **ningún diálogo** en la caricatura, así que los dibujos han de comunicar el mensaje básico. Se pueden añadir algunas palabras clave excepcionalmente. Se trata de mostrar la acción que los personajes están realizando en cada momento sobre un fondo.

- Hay que numerar cronológicamente las viñetas en la esquina superior derecha. Como mínimo se deben usar 16 y como máximo 24.

- El guión gráfico en blanco puede ser copiado o reproducida en una hoja de papel por separado. Los dibujos se pueden hacer en blanco y negro o en color.

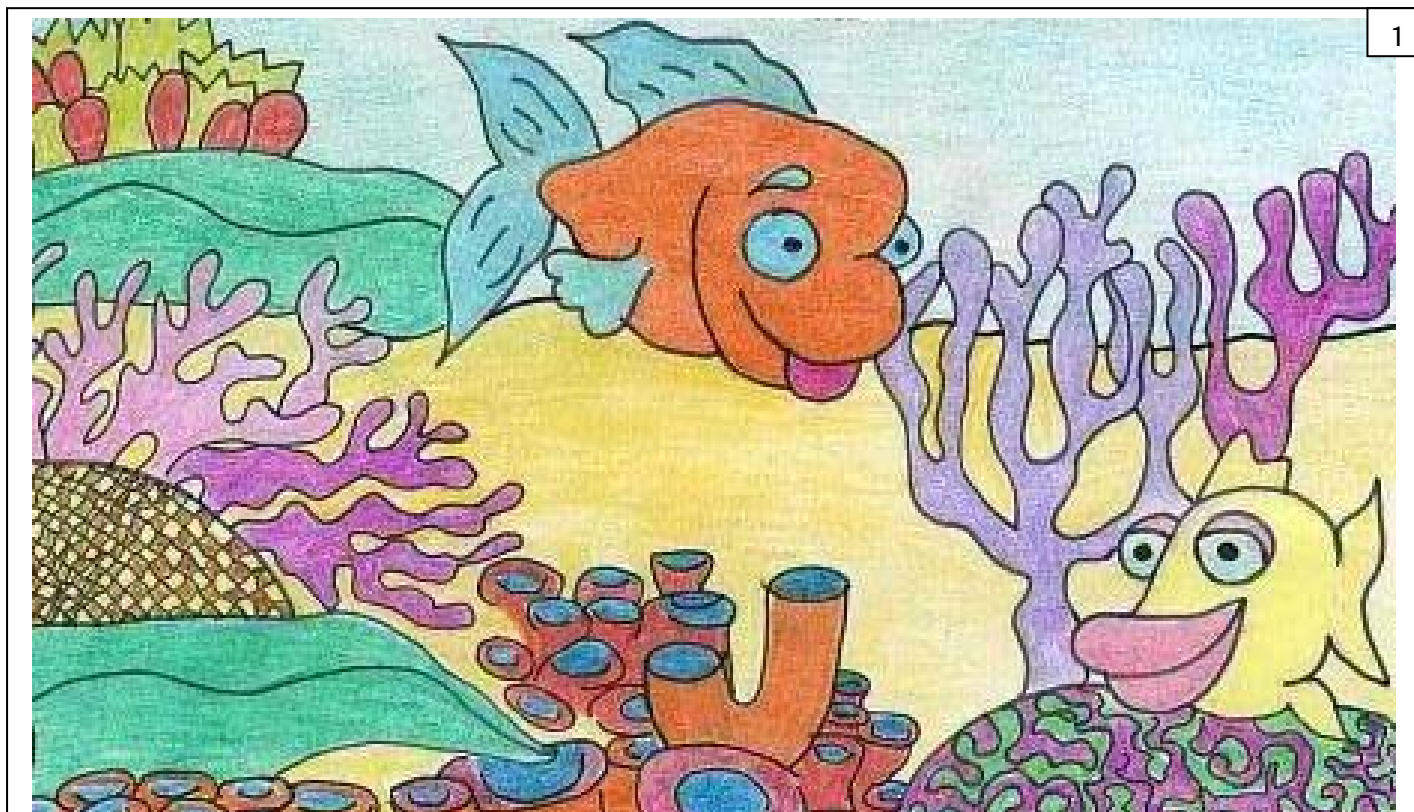
Apellido:
 Nombre:
 Edad:

Colegio:
 Curso:
 Profesor:

Dirección:

 País:

→
 En esta parte
 del cuadro
 está el dibujo.
 Los dibujos
 pueden ser
 en blanco y
 negro o en
 color.



1

← Numera
 cronológicamente las viñetas
 en la esquina superior
 derecha. Como mínimo se
 deben usar 16 y como máximo
 24.



Usa esta parte para describir la acción, el movimiento de los personajes y las sugerencias sobre la música o los efectos especiales, etc. para su posterior utilización en la producción de la animación. **Recuerda que el texto debe ser en inglés o francés.**



6. ¿Cómo enviar el guión?

La copia original del guión gráfico se debe enviar a la oficina de la Comisión Nacional para la UNESCO del país correspondiente.

La **fecha límite** para entregar el guión gráfico a la Comisión Nacional es **el 15 de diciembre de 2010**.

Véase el siguiente enlace para 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

Recuerda que antes de enviar el guión debes:

- a) Poner tus datos personales en la parte frontal de cada hoja.
- b) Hacer una copia del guión original.

7. Criterios de selección

El proceso de selección se registrará por los siguientes criterios:

A. Presentación General	Puntos
1. Creatividad, claridad y presentación general del diseño	/20
2. Presencia y papel de Patrimonio	/20
B. Contenido:	
3. El conocimiento de los valores del sitio y la relación con el tema elegido	/20
4. Visión global de la situación y los desafíos a los que se enfrenta el sitio	/20
5. Relevancia y calidad (el realismo, la eficacia, viabilidad) de la solución propuesta o del mensaje	/20
Total	/100

8. Los ganadores y los premios

La Comisión Nacional de cada país seleccionará hasta cinco guiones gráficos por tema.

Los finalistas a nivel nacional recibirán un **Diploma de la UNESCO**. Todos los finalistas nacionales tendrán la oportunidad de participar en la ronda final a nivel internacional, donde un jurado independiente formado por expertos en educación y patrimonio juzgará los guiones.

El jurado elegirá a los tres mejores guiones de cada tema en la Sede de la UNESCO.

En la primavera de 2011 la UNESCO dará a conocer los ganadores internacionales.

Habrá **doce ganadores** internacionales (tres ganadores por cada tema), cada uno de los cuales recibirá un **diploma de la UNESCO y una medalla de la UNESCO**.

Los guiones ganadores serán profesionalmente transformados en episodios de los dibujos animados *Las aventuras de Patrimonito y el Patrimonio Mundial*. El nombre de cada ganador del concurso será acreditado en la película que se distribuirá mundialmente por la UNESCO y toda sus socios. El lanzamiento del próximo episodio está programado para 2011.

Contactos:

Carmela Quin
Focal Point for the World Heritage Education Programme
UNESCO World Heritage Centre
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/](http://whc.unesco.org/en/patrimonito/)

Socios:

National Commissions for UNESCO
UNESCO Field Offices
UNESCO Associated Schools Network
World Heritage site management authorities
TripAdvisor