



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
ESCUELA DE BACHILLERES



A TRAVÉS DE LA ASIGNATURA DE ARTE Y ESTÉTICA, CONVOCAN AL



IV Concurso de Catrina y Catrín

La Catrina, símbolo y orgullo de la cultura mexicana

OBJETIVO

Fomentar la expresión artística y la experiencia estética a través de la creación de representaciones originales y estilizadas de las figuras de la Catrina y el Catrín, promoviendo el rescate y la preservación de las tradiciones mexicanas relacionadas con el Día de Muertos. Así como, promover el acercamiento entre estudiantes de los planteles que conforman la Escuela de Bachilleres de nuestra máxima casa de estudios.

BASES

Podrán participar los **estudiantes inscritos de los diferentes planteles y modalidades** de la Escuela de Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro, la participación quedará determinada por el número de estudiantes en cada plantel.

Las inscripciones quedan abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria, cerrándose el día **viernes 18 de octubre del 2024, a las 20:00 horas.**

EL CONCURSO SE LLEVARÁ A CABO POR REGIONES.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
ESCUELA DE BACHILLERES



LUNES 28 DE OCTUBRE

SEDE: Jalpan

REGIÓN: Serrana

PLANTELES: Concá, Jalpan, Landa de Matamoros, Mixto y Pinal de Amoles

MARTES 29 DE OCTUBRE

SEDE: Querétaro

REGIÓN: Metropolitana

PLANTELES: Amazcala, Bicentenario, Norte, Sur, Mixto y Virtual

MIÉRCOLES 30 DE OCTUBRE

SEDE: San Juan del Río

REGIÓN: Semi desierto

PLANTELES: Ajuchitlán y San Juan del Río

MIÉRCOLES 30 DE OCTUBRE

SEDE: Amealco

REGIÓN: Bosques y Campos de Sur

PLANTELES: Amealco, Corregidora, Huimilpan y Pedro Escobedo

DINÁMICA DEL CONCURSO

1. El registro de los concursantes se efectuará en la oficina de la Coordinación de cada plantel.
2. Deberán llenar un formulario, que se les entregará al momento de la inscripción, donde se solicita datos personales del participante (Nombre completo, expediente, grupo, semestre, plantel, correo electrónico y número de celular).
3. Al momento del registro, entregar en hoja tamaño carta, con un texto no mayor a 150 palabras con letra arial 12, interlineado de 1.5 y justificado, en el cual se describa de manera general la caracterización del personaje a representar.
4. La caracterización debe estar inspirada en el personaje de la Catrina, considerando la temática de las costumbres, tradiciones, mitos y leyendas de la región a la que pertenece el concursante.
5. La elaboración del vestuario es libre (puede estar elaborado con cualquier material).
6. No podrán participar vestuarios que se hayan presentado en concursos anteriores, por lo que tendrá que ser creativo y original.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
ESCUELA DE BACHILLERES



ELEMENTOS A EVALUAR

Para la evaluación, se realizará una pasarela, en donde se considerarán los siguientes puntos:

1. Creatividad: El personaje debe ser auténtico y original.
2. Maquillaje: debe destacar el detalle y el simbolismo de la región a la que pertenece.
3. Vestuario: Las prendas deben presentar un valor estético y creativo, con apego a la cultura de la región en la que se concursa.
4. Actitud del personaje: Cada participante debe utilizar el lenguaje corporal y gestual para personificar el personaje.

El jurado estará integrado por personalidades concedoras de nuestras tradiciones y por especialistas en el tema, por lo que su fallo será inapelable.

PREMIACIÓN

Se premiarán a los TRES primeros lugares por región:

	CATRINA	CATRÍN
PRIMERO	\$ 2,000.00	\$ 2,000.00
SEGUNDO	\$ 1,500.00	\$ 1,500.00
TERCERO	\$ 1,000.00	\$ 1,000.00

NO HAY POSIBILIDAD DE EMPATES

Los ganadores se darán a conocer el día del evento de cada sede, Jalpan 14:00 horas, Querétaro 18:00 horas, San Juan del Río 16:00 horas, Amealco 13:00 horas, efectuándose la premiación ese mismo día.

MOTIVOS DE DESCALIFICACIÓN

- A) Representar elementos del Halloween.
- B) Alterar el orden del evento o realizar conductas contradictorias a los principios universitarios.

CUALQUIER PUNTO NO PREVISTO EN LA PRESENTE CONVOCATORIA SERÁ RESUELTO POR EL COMITÉ ORGANIZADOR.