



EN UN LUGAR DE NAVALCARNERO

Con objeto de fomentar el hábito de la lectura y la creación literaria entre los jóvenes, y despertar su interés por conocer Navacarnero y sentirse parte del lugar donde viven, la Asociación Literaria de Autores de Navacarnero, en colaboración con la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Navacarnero, convoca el desafío literario: **«En un lugar de Navacarnero...»**, un proyecto dirigido a las alumnas y alumnos del primer ciclo de la E.S.O., con arreglo a las siguientes BASES:

1ª. PARTICIPANTES: Alumnos de 1º y 2º de E.S.O de los institutos públicos o centros concertados de Navacarnero.

2ª. PRESENTACIÓN:

-Los cuentos deberán desarrollarse en cualquier escenario situado en el pueblo de Navacarnero. A modo de ejemplo, podrían desarrollarse en cualquiera de los que se detallan a continuación: Plaza de Segovia, Plaza de Francisco Sandoval, Parque histórico de San Sebastián, Casa de la Cultura, Parque de Feliciano Hernández, o en cualquier otro, pero que siempre debe localizarse dentro del municipio.

El escenario o escenarios elegidos deberán estar descritos a lo largo de la narración. Se valorarán, no solo las descripciones, sino también los datos históricos que puedan aparecer, así como referencias a dichos, anécdotas, chascarrillos, motes, etc... siempre y cuando la narración así lo permita.

-Los personajes principales deben ser los que figuran en estas bases. No obstante, otros personajes secundarios pueden aparecer en las historias. Ni los personajes principales ni los secundarios pueden morir en ninguna de sus aventuras

-Serán relatos de aventura y deberán estar escritos en tercera persona y deben ser trabajos inéditos.

-Su extensión estará en torno a las mil palabras, sin ser excluyente, pudiendo sobrepasar dicho número.

-Se presentarán escritos a ordenador, preferiblemente en letra Times New Roman o similar, a un tamaño de 12 y con un interlineado de 1,50 o 2.

-Podrá incluirse una ilustración por cuento.

-Al final del cuento se deberán indicar los nombres, apellidos y teléfonos de los participantes, el nombre del centro al que pertenecen, y el documento correspondiente de cesión de derechos y permiso para su publicación que se descargará de la página web de la Concejalía de Cultura (<http://navacarnero.es/navacarnero/cultura>)

-El cuento podrá ser escrito individualmente o en grupos no superiores a cinco miembros

4ª. PLAZO DE PRESENTACIÓN:

Hasta el 13 de mayo de 2022 inclusive. Los trabajos se entregarán a los respectivos profesores responsables del proyecto en los centros docentes participantes que, a su vez, serán remitidos a la Asociación Literaria de Autores de Navacarnero (A.L.A.N).

5ª. JURADO:

El jurado estará compuesto por profesores invitados de los Departamentos de Lengua y Literatura de los centros docentes participantes y miembros de la A.L.A.N.

6ª. FALLO:

El resultado del fallo del Jurado con los relatos premiados, será comunicado a través de las redes sociales por el Ayuntamiento de Navalcarnero y la Concejalía de Cultura, así como por la Asociación Literaria de Autores de Navalcarnero y por los centros docentes que han participado.

7ª. PREMIOS:

Los cuentos seleccionados por el Jurado, serán publicados dentro de un libro dedicado a Navalcarnero cuya edición será patrocinada por la Concejalía de Cultura. Cada uno de los ganadores y de los centros docentes participantes, recibirá un ejemplar.

Se otorgará un diploma a todos los participantes como reconocimiento a su interés y esfuerzo en el desarrollo y consecución de este proyecto.

8ª. ENTREGA DE PREMIOS:

Los premios serán entregados en el Teatro Municipal Centro, dentro de un acto organizado por la Concejalía de Cultura y que se realizará en una fecha coincidente con la celebración de la Feria del Libro de Navalcarnero.

9ª. PROPIEDAD DE LOS TRABAJOS:

Los cuentos seleccionados serán propiedad de sus autores, quedando a disposición de las entidades organizadoras y de los centros docentes participantes el uso que de ellos estime conveniente.

10ª. ACEPTACIÓN DE LAS BASES:

La participación en el concurso supone la aceptación total de sus bases y de la decisión del jurado.

PERSONAJES PRINCIPALES

Mara Arch3r

- Va en silla de ruedas.
- Le gustan los deportes, especialmente esgrima y tiro con arco.
- Tiene un canal en Youtube en el que habla de videojuegos.



Cifra4Rider

- Le gusta leer, cantar y bailar.
- Tiene muy buen don de gentes.
- Es bueno en matemáticas.
- Aficionado a los retos y desafíos.
- Le gustan las novelas de misterios, escape room, etc...).

