

TÉRMINOS Y CONDICIONES MAESTROS QUE INSPIRAN VERSIÓN LATINOAMÉRICA

1. PRESENTACIÓN

La Fundación Maestros que Inspiran, es una organización que tiene como principal objetivo resaltar la labor de los docentes y visibilizar las buenas prácticas que desarrollan los maestros en el aula de clase.

Con tal fin hemos decidido lanzar, luego de Colombia 2018, la segunda versión del **Concurso Maestros que Inspiran**, en esta ocasión abierto para los maestros de toda Latinoamérica. Todo de la mano de empresas y organizaciones aliadas que se han sumado a este proyecto, con el fin de hacerle un reconocimiento a esos maestros inspiradores, exaltando su labor y generando canales de interacción que permitan replicar sus buenas prácticas, para que cada vez sean más los Maestros que Inspiran.

2. ¿QUIÉN ES UN MAESTRO QUE INSPIRA?

Es un maestro que va más allá de los parámetros educativos tradicionales, una persona innovadora y apasionada por su labor, que inspira desde el ser humano que es a sus estudiantes y colegas, a través de una educación contextualizada que desarrolla competencias desde la interdisciplinariedad y proyección comunitaria.

3. ¿CÓMO FUNCIONA EL CONCURSO MAESTROS QUE INSPIRAN?

El proceso del concurso es el siguiente:

3.1 Inscripción

3.1.1 ¿Te vas a inscribir por primera vez?

Los maestros que quieran participar en Maestros que Inspiran, deberán ingresar a la página web www.maestrosqueinspiran.com, hacer clic en el botón **¡Incríbete!** y una vez lo hagan se abrirá una pestaña con un mensaje que les indica que será direccionado a la página de inscripción de nuestro aliado TOMi, allí debe hacer clic en el botón **¡Continuar mi inscripción!** y luego completar el correo y contraseña con la que ingresará a la plataforma, finalmente debe diligenciar en su totalidad el perfil en la plataforma del Concurso.

3.1.2 ¿Ya te inscribiste en la edición pasada y quieres volver a participar?

Los maestros que deseen volver a participar en Maestros que Inspiran, deberán ingresar a la página web www.maestrosqueinspiran.com y hacer clic en el botón **Inicia sesión**, una vez lo hagan se abrirá una pestaña de nuestro aliado TOMi, allí debe ingresar el correo y la contraseña con la que se inscribió la primera vez, una vez ingrese sus datos debe darle clic **al botón de usuario** que sale con su nombre, que debe salir en la parte superior derecha de la página, luego debe darle clic en el botón **Mi perfil**; finalmente debe diligenciar en su totalidad el perfil en la plataforma del Concurso (en el caso de que no lo haya hecho en la primera versión). Si ya había terminado todo el proceso de inscripción en la edición pasada, debe hacer la formación de innovación educativa si está pendiente y una vez finalizada solo debe esperar el inicio de la etapa Sueña, Cree y Trasciende para subir o completar su proyecto.

3.1.3 ¿Pertenece a uno de los grupos ganadores de la primera etapa?

Los maestros que pertenecen a los equipos ganadores de la primera etapa del concurso podrán participar como jurados o subir nuevos proyectos a la plataforma, no podrán desempeñar ambas funciones al mismo tiempo; si alguno de los líderes ganadores desean volver a participar deberán ingresar a la plataforma a través del botón **Iniciar Sesión** y actualizar sus datos, por su parte, los maestros que hicieron parte de los equipos ganadores y no se han inscrito, deberán realizar el proceso de inscripción como se indica en el punto 3.1.1. Ninguno de los integrantes de los equipos ganadores podrá volver a postular el mismo proyecto con el que fueron premiados en la primera edición.

3.2 Requisito de Entrenamiento en Innovación Educativa

Todos los maestros inscritos que hayan completado su perfil en la plataforma de Maestros que Inspiran deberán realizar su entrenamiento en el curso de INNOVACION EDUCATIVA, donde podrán conocer la metodología creada para Maestros que Inspiran, con el fin de formarse en innovación educativa y estar más preparados para la postulación de los proyectos que deberán responder a esta metodología. El entrenamiento estará habilitado durante todo el proceso y hace parte de los campos obligatorios que se tendrán en cuenta a la hora de calificar al equipo ganador.

3.3 Desarrollo de las fases de la metodología

La postulación de los proyectos se realizará a través de una plataforma diseñada

especialmente para tal fin, vinculada al sitio web www.maestrosqueinspiran.com, y a la cual tendrán acceso todos los inscritos.

La metodología para crear y desarrollar los proyectos consta de 3 fases:

Soñar

Esta fase consiste en definir el problema o reto del contexto al que se quiere responder y los saberes que se quieren desarrollar en los estudiantes. Allí los maestros deberán subir una pequeña sinopsis llamativa de su proyecto que logre captar la atención de otros maestros para motivarlos a replicarlo. Además, deberán adjuntar un video de presentación de máximo 3 minutos (pitch).

Crear

Esta fase consiste en crear y ejecutar el proyecto, mostrando el cómo se hace en un formato ágil, y cuál fue el desarrollo o solución al reto propuesto en la primera fase, se muestra llevando un registro de las diferentes sesiones en una bitácora que es un blog en línea, evidenciando todo el proceso y quiénes participaron en él de principio a fin.

Trascender

Por último, el maestro deberá medir el impacto del proyecto ejecutado a través de una evaluación tanto con su equipo, como a nivel individual, analizando los resultados obtenidos, qué tanto se acercaron a la planeación inicial y los puntos de mejora para la siguiente ejecución. Adicionalmente, el maestro deberá actualizar el plan con las mejoras propuestas y generar un video donde presentan los resultados a la comunidad.

3.4 Evaluación

Se realizará una evaluación por parte del jurado calificador. La plataforma seleccionará todos los proyectos que tengan los entregables completos y cumplan con todos los criterios mencionados en el curso de Innovación Educativa, y estos serán repartidos de manera aleatoria entre el jurado del concurso.

Al final la plataforma generará un puntaje final, los proyectos con mayor puntaje serán los ganadores del Concurso Maestros que Inspiran Latinoamérica 2019. En caso de presentarse un empate se tendrá en cuenta la realización completa del curso de entrenamiento Maestros que Inspiran, el impacto generado y la sostenibilidad en el tiempo, como criterios para definir el ganador entre los que se encuentren en empate, además de validar y confirmar la veracidad de la información otorgada.

De esta manera todos los proyectos que completen los entregables a satisfacción podrán ser evaluados por un jurado y recibir una retroalimentación.

Los proyectos ganadores serán quienes tengan mayor puntaje otorgado por el jurado calificador y quienes cumplan todos los requisitos expuestos para participar en este Concurso.

Categorías de los proyectos

Al inscribir los proyectos los maestros seleccionan una categoría principal a la que corresponde y unas secundarias, de acuerdo con las áreas del conocimiento involucradas, así:

Nombre de la categoría	Característica de la categoría
Preservar	Proyectos que tienen su foco en ecología, biología, ciencias naturales, ciencias ambientales, o el equivalente en su país.
Descubrir	Proyectos que tienen su foco en: tecnología, emprendimiento, matemáticas, razonamiento lógico, cuantificación, cálculo, geometría, informática, estadística, economía, física, química, o el equivalente en su país.
Enlazar	Proyectos que tienen su foco en: participación y convivencia, ética, ciencias sociales., grupos humanos, historia, geografía, constitución política, identidad, filosofía, psicología, ciudadanía, valores humanos, civismo, religión, dimensión espiritual, o el equivalente en su país.
Vivir	Proyectos que tienen su foco en: estilos de vida saludable, deportes, prácticas de autocuidado, prácticas de desarrollo humano; yoga, meditación, inteligencia emocional, educación física, salud, juegos, motricidad, educación sexual integral, o el equivalente en tu país.
Expresar	Proyectos que tienen como foco: arte y cultura, expresión creativa, artística, estética, música, danza, teatro, artes visuales, lengua, lenguaje, comunicación oral, comprensión escrita, literatura, lengua extranjera, o el equivalente en su país.

Para seleccionar los ganadores no necesariamente se elegirá uno por categoría, podrán ganar varios maestros de la misma categoría, todo dependerá del puntaje obtenido por el jurado calificador.

3.5 Incentivos

El Concurso tiene los siguientes premios para los 5 ganadores, los 5 mejores proyectos de Latinoamérica:

Primer lugar:

1. Viaje a Singapur a conocer su modelo educativo: el maestro líder recibirá tiquetes, alimentación y alojamiento.
2. Aula Digital: 1 TOMiv7, 1 video beam, 1 sistema de sonido móvil Y 1 maletín.
3. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
4. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

Segundo lugar:

1. Viaje a evento internacional de educación en Latinoamérica: el maestro líder recibirá tiquetes, alimentación y alojamiento, participación en el Congreso internacional de innovación educativa.
2. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
3. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

Tercer lugar:

1. Viaje a evento internacional de educación en Latinoamérica: el maestro líder recibirá tiquetes, alimentación y alojamiento, participación en el Congreso internacional de innovación educativa.
2. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
3. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

Cuarto lugar:

1. Asistente de clase TOMi 7
2. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
3. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

Quinto lugar:

1. Asistente de clase TOMi 7
2. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
3. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

Lugar Sexto al Veinticinco:

1. Certificado para todo el equipo que evidencia que su proyecto es de alto impacto en Latinoamérica.
2. Publicación de su proyecto en la Revista Maestros que Inspiran 2019.

3.6 Incentivos Especiales

Algunos patrocinadores del concurso desean ofrecer un incentivo adicional a su público de maestros en particular, así, si un patrocinador quiere sumarse y desea ofrecer un premio especial, este se nombrará de acuerdo al patrocinador.

El premio se registrará por el mismo sistema de evaluación y será ganador el puntaje más alto dentro de el publico particular de la marca.

A modo de ejemplo: El Gobierno de Colombia desea ofrecer un premio particular a los maestros de Colombia, el premio se nombrará: Premio “Gobierno de Colombia: Maestros que Inspiran” y lo ganará el profesor de Colombia con mayor puntaje obtenido.

En caso de que un maestro sea premiado dentro de los 5 ganadores internacionales, y adicional sea nombrado como ganador de incentivos especiales, el premio se le entregará al mismo maestro, salvo que el premio de incentivo sea el mismo que el internacional, en tal caso se le dará al siguiente maestro del incentivo especial con mejor puntaje.

4. ¿QUIÉNES PUEDEN INSCRIBIRSE EN EL CONCURSO?

Para participar en el concurso, el maestro debe tener en cuenta:

- o Maestros que deseen compartir su conocimiento en la comunidad de práctica, se entiende que el maestro permite que otros maestros conozcan y repliquen su experiencia generosamente.
- o Debe residir y trabajar como maestro en un país de Latinoamérica, además su proyecto se debe desarrollar en una Institución educativa de su país.
- o Pueden ser maestros residentes, nacionalizados o extranjeros residentes en algún país de Latinoamérica.
- o Debe registrarse y autorizar en forma expresa el registro y tratamiento de los datos personales, indispensables para el manejo de información del Concurso Maestro que Inspiran.
- o Debe realizar o haber realizado un proyecto comprobable dentro de las 5 categorías definidas para el Concurso. Además, para los que postulen proyectos ya ejecutados, estos debieron crearse o ejecutarse a partir del año 2018 en adelante.
- o Todos los finalistas deben cumplir con todos los requisitos de elegibilidad definidos para el Concurso; de lo contrario, podrá ser descalificado de manera

automática.

- o El Concurso Maestros que Inspiran se puede poner en contacto con los nominados para obtener información adicional y verificar los datos, y que por lo tanto se reserva el derecho de solicitar y requerir información adicional.
- o Los maestros participantes deben postular proyectos que hayan sido desarrollados por ellos mismos o que vayan a desarrollar.
- o La inscripción al Concurso es gratuita y, solamente puede hacerse a través del formulario presente en la página web www.maestrosqueinspiran.com, y la postulación de los proyectos debe hacerse sólo a través de la plataforma habilitada por Maestros que Inspiran, especialmente para este Concurso. Por lo tanto, no se aceptarán inscripciones de maestros, ni postulaciones de proyectos por correo físico, electrónico o por cualquier medio que no sea a través de los formularios establecidos para tal fin que se encuentran en la página web antes mencionada.
- o Información falsa y postulaciones de proyectos engañosas, pueden hacer que un maestro sea descalificado del Concurso.
- o El maestro deberá dar en línea, su consentimiento previo, expreso e informado para la recolección y tratamiento de sus datos personales en los términos consagrados en la Ley 1581 de 2012 de Colombia, para el manejo de información en el Concurso Maestros que Inspiran.
- o La participación en el Concurso Maestros que Inspiran es completamente gratuita.
- o La Fundación se reserva el derecho de reabrir inscripciones si lo considera necesario por temas de convocatoria o por los criterios que considere, abriendo nuevamente inscripciones una vez superada la fecha límite establecida inicialmente dentro del concurso, esto siempre que las nuevas fechas de inscripción no se crucen con el inicio de la fase Sueña, Crea, Trasciende.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado como se aclaró anteriormente calificará cada uno de los proyectos presentados que cumplan con los requisitos, y los evaluará de acuerdo con los siguientes criterios:

Criterio	Descripción	Indicadores que se tendrán en cuenta
Pertinencia del contexto	Se refiere a que la necesidad identificada realmente responda a un problema real del contexto.	Cobertura y criticidad. <i>Ver definiciones e indicadores en el siguiente punto</i>

Desarrollo de competencias	Se debe evidenciar un desarrollo claro de las competencias en los estudiantes a partir de una medición inicial.	Maneras de pensar, maneras de vivir en el mundo, herramientas para trabajar y maneras de trabajar. <i>Ver definiciones e indicadores en el siguiente punto</i>
Transformación comunitaria	Se refiere a que el proyecto desarrollado realmente generó un impacto en la comunidad, se generó una solución o aporte con el desarrollo de las competencias y saberes específicos en los estudiantes.	Cobertura y criticidad. <i>Ver definiciones e indicadores en el siguiente punto</i>
Trabajo colaborativo	Se enfoca en la unión de esfuerzos y saberes de diversos maestro y estudiantes en torno al desarrollo de la solución presentada.	Roles y responsabilidades, y logros colectivos. <i>Ver definiciones e indicadores en el siguiente punto</i>
Sostenibilidad en el tiempo	Se refiere a la necesidad de garantizar en el proyecto la sostenibilidad en el tiempo para poder garantizar también el impacto. Por esto debe ser claro el proceso a seguir e implementar para garantizar este punto.	Innovación Pedagógica, innovación Educativa y actualización permanente. <i>Ver definiciones e indicadores en el siguiente punto</i>

Tabla: Criterios de evaluación del jurado para calificar los proyectos postulados al Concurso.

5.1 Guía de calificación complementaria

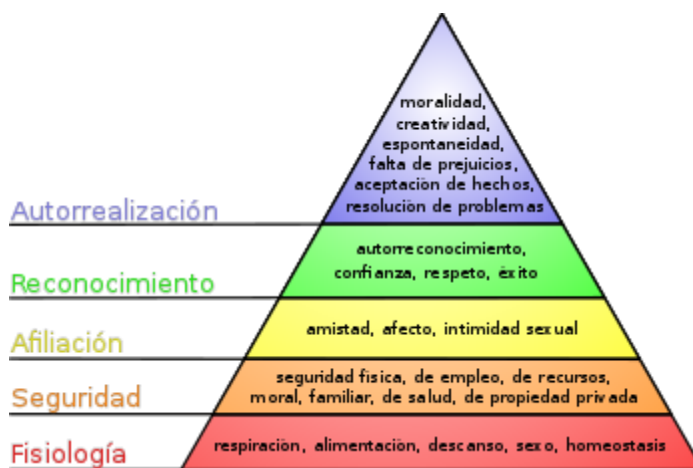
5.1.1 Pertinencia del contexto

Indicadores:

- Cobertura: dos elementos a tener en cuenta, primero el número de personas de la institución y de la comunidad, impactadas con el proyecto, y segundo el despliegue del proyecto, es diferente si la cobertura es los estudiantes del salón, a si es el

colegio, el barrio o vereda o la ciudad o país. A mayor despliegue y mayor número de personas beneficiadas la cobertura es mayor.

- Criticidad: parte de la observación y busca determinar cuál es la necesidad más crítica de una población específica, dónde se deben concentrar todos los esfuerzos; se mide el impacto positivo que podría tener el proyecto en la solución de aquella necesidad. Tener en cuenta la Pirámide de Maslow, siendo más críticos los proyectos que trabajan por necesidades de la base de la pirámide.



Checklist que debes tener en cuenta:

- Hace evidente una necesidad identificada
- Desarrolla una solución para atender la necesidad identificada
- Toma como referencia la vida cotidiana del estudiante
- Tiene en cuenta y aprovecha los elementos del entorno
- Lee y cuestiona la realidad
- Interpreta el contexto

5.1.2 Desarrollo de competencias

Indicadores:

Entendemos las competencias como el desarrollo integral de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes. Seguimos como referencia los 4 grupos de competencias propuestos por la ONU:

- **Maneras de pensar:** se encuentra asociada a las competencias y las capacidades asociadas a la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la metacognición. Aquí entran las competencias propias de las áreas de conocimiento.
- **Maneras de vivir en el mundo:** competencias enfocadas a la vida y carrera del estudiante, la responsabilidad personal y social, la ciudadanía local y global.
- **Herramientas para trabajar:** se enfoca en la apropiación de las tecnologías digitales y el manejo de la información de forma eficiente.
- **Maneras de trabajar:** su centro es la relación con los otros, desde la óptica de la comunicación y la colaboración, las competencias relacionales nombradas como “Competencias Blandas” por varios autores.

Checklist que debes tener en cuenta:

- Existe un antes y un después evaluado en las competencias de los estudiantes
- Se generan espacios para la reflexión, evaluación y coordinación de las acciones
- Dispone de espacios para escuchar y entender a otros
- Evalúa los resultados a través de las percepciones y emociones de las personas participantes e impactadas

5.1.3 Transformación comunitaria

Indicadores:

- Participación Comunitaria: Se entiende como la inclusión en la propuesta de personas por fuera del espacio de clase, familias, líderes comunitarios, personas de los alrededores, otros colegios.
- Cobertura: dos elementos a tener en cuenta, primero el número de personas de la institución y de la comunidad, impactadas con el proyecto, y segundo el despliegue del proyecto, es diferente si la cobertura es los estudiantes del salón, a si es el colegio, el barrio o vereda o la ciudad o país. A mayor despliegue y mayor número de personas beneficiadas la cobertura es mayor.
- Criticidad: parte de la observación y busca determinar cuál es la necesidad más crítica de una población específica, dónde se deben concentrar todos los esfuerzos; se mide el impacto positivo que podría tener el proyecto en la solución de aquella necesidad.

Tener en cuenta la Pirámide de Maslow, siendo más críticos los proyectos que trabajan por necesidades de la base de la pirámide.

Checklist que debes tener en cuenta:

- Logra modificaciones en el contexto
- Le proporciona herramientas a la comunidad para contribuir con la solución de la necesidad
- Asume un papel de observador participante con el fin de generar un mayor impacto en la comunidad
- Utiliza las potencialidades del entorno y el aprovechamiento de este
- Permite aprender de la experiencia directa
- Cuenta con testimonios de las personas impactadas en su proyecto

5.1.4 Trabajo colaborativo

Indicadores:

- Roles y responsabilidades: se evidencia cuáles fueron los roles y contribuciones de cada una de las personas que componen el equipo.
- Logros colectivos: alcance de logros colectivos y metas en un equipo de trabajo.

Checklist que debes tener en cuenta:

- Los miembros del equipo tienen roles y responsabilidades claras en el proyecto y dan cuenta de su trabajo.
- Durante las actividades cada participante asume roles
- Sus acciones se orientan a un proyecto común
- El líder acepta propuestas y las pone en práctica
- Se evidencia cuáles fueron los aportes de los participantes
- Se procuran espacios de diálogo y acuerdos para tomar decisiones conjuntas
- Crea momentos para confrontar la realidad, analizar posibilidades y seleccionar opciones
- Se evidencia que los logros son colectivos y no solo de un maestro.

5.1.5 Sostenibilidad en el tiempo

Indicadores:

- Innovación Pedagógica: estrategia que nace ante la necesidad de transformar una práctica educativa particular y cuyo impacto se da en el salón de clase.
- Innovación Educativa: se consolida cuando un plantel educativo incorpora prácticas de innovación pedagógica a su modelo educativo, y/o transforma y actualiza permanentemente su modelo educativo.
- Actualización permanente: el proyecto evidencia contar con un plan de continuidad en el tiempo, que se va modificando de acuerdo con las nuevas necesidades que surjan.

Checklist que debes tener en cuenta:

- Explora nuevos recursos, ideas y uso de estos
- Genera un plan de continuidad para su proyecto en la institución
- El proyecto pedagógico del colegio es tocado por el proyecto
- El trabajo es de calidad en el salón de clase

5.2 Sistema de puntuación

	Peso del ámbito	En construcción	Requiere ajustes	Innovación educativa	Alto impacto
Pertinencia del contexto	30%	1 a 3	4 a 6	7 u 8	9 u 10
Desarrollo de competencias	20%	1 a 3	4 a 6	7 u 8	9 u 10
Transformación comunitaria	15%	1 a 3	4 a 6	7 u 8	9 u 10
Trabajo colaborativo	15%	1 a 3	4 a 6	7 u 8	9 u 10
Sostenibilidad en	20%	1 a 3	4 a 6	7 u 8	9 u 10

el tiempo					
-----------	--	--	--	--	--

Ejemplo			
Jurado 1	Jurado 2	Suma jurados	Puntuación*Peso
9	10	19	5,7
10	7	17	3,4
5	6	11	1,65
8	10	18	2,7
10	5	15	3
Puntaje total			16,45

Bajo estos criterios se evaluará cada proyecto y de acuerdo con esto se hará una clasificación de cada uno entre 1 y 20 puntos de acuerdo con el puntaje obtenido. Esta clasificación será una guía para aquellos que quieran replicar los proyectos teniendo en cuenta las oportunidades de mejora identificadas por los jurados.

Adicionalmente el jurado verificará:

- A. Que los maestros inscritos cumplan con las condiciones expuestas en el [punto 4](#) del presente documento.
- B. Que, al verificar la información, se compruebe la veracidad de los datos suministrados tanto del maestro como del proyecto postulado. Esta verificación puede hacerse, entre otros, por contactos con otros testigos o beneficiarios del proyecto.
- C. Que todos los integrantes de los equipos hayan realizado el curso de Innovación Educativa que se encuentra en el micrositio de www.maestrosqueinspiran.com

6. JURADO EVALUADOR

El jurado encargado de evaluar los proyectos postulados al Concurso será designado por el comité técnico del Concurso Maestros que Inspiran, buscando en ellos idoneidad para el trabajo requerido.

Sus nombres y perfiles son de conocimiento para los miembros de la comunidad en el botón de Jurados.

Este jurado podrá ser modificado por la Fundación Maestros que Inspiran sin previo aviso si llegaran a presentarse inconvenientes por disponibilidad de tiempo por parte de las personas designadas.

7. CONDICIONES LEGALES

- Maestros que Inspiran se comprometen a proteger los datos suministrados por los maestros inscritos, de acuerdo con la reglamentación de Habeas Data vigente.
- Al completar el formulario de inscripción al Concurso Maestros que Inspiran, el maestro se compromete a conceder a la Fundación y sus aliados el derecho a difundir la información suministrada a través del formulario, la plataforma y cualquier otro medio usado en el concurso, sin que la persona inscrita y que brindó la información demande o reclame remuneración por la explotación de derechos de propiedad intelectual, o por cualquier otro motivo. Igualmente, la Fundación y sus aliados tendrá derecho a utilizar la totalidad del material incluido en la postulación, y desarrollo del Concurso, incluyendo fotografías, videos, testimonios, archivos y demás información compartida por los participantes u obtenida por el equipo de Maestros que Inspiran para lo que necesitará durante el desarrollo del Concurso. Por lo tanto, los participantes mantendrán indemne a la Fundación y sus aliados por cualquier reclamación que se derive de la postulación de proyectos e inscripción de maestros.
- La Fundación se reserva el derecho de editar los proyectos postulados tanto como lo considere conveniente para realizar su publicación o promoción, así como la utilización de nombres, voz, imagen y demás tanto en la publicidad y difusión de todo lo relacionado con el Concurso Maestros que Inspiran.
- Al completar el formulario de inscripción al Concurso Maestros que Inspiran, el maestro autoriza de manera libre, previa y espontánea a la Fundación al tratamiento de datos con la finalidad de su tratamiento e inclusión en la base de datos de la compañía para efectos estrictamente del concurso y de comunicación entre las partes. Si desea conocer, actualizar y/o solicitar la rectificación o eliminación de sus datos personales podrá hacerlo, a través de la formulación de una solicitud en cualquiera de nuestros canales dispuestos por la fundación, como lo dicta la ley.
- Los maestros inscritos en el Concurso cuyos proyectos postulados queden seleccionados, pueden ser notificados por teléfono, celular o correo electrónico sobre su participación. Si un proyecto seleccionado es descalificado por cualquier motivo, incluyendo la no respuesta de un maestro ganador en un término de dos semanas, Maestros que Inspiran. podrá seleccionar el proyecto que esté en la siguiente posición de acuerdo con el puntaje otorgado por la plataforma.
- Si por cualquier motivo se presentan imprevistos tales como fallas en internet, virus informáticos, fraude, fallas técnicas o cualquier otro factor que desvíe el cauce normal de las actividades la Fundación podrá cancelar, terminar, modificar o suspender el Concurso Maestros que Inspiran.