

TÉRMINOS Y CONDICIONES MAESTROS QUE INSPIRAN VERSIÓN ECUADOR

1. PRESENTACIÓN

Aulas AMiGAS, es una empresa que transforma la educación a través de la tecnología, formación para maestros y recursos digitales, haciendo del aprendizaje en Latinoamérica una experiencia diferente, divertida e innovadora. Su enfoque ha estado centrado principalmente en los maestros como verdaderos agentes de cambio, transformando e inspirando vidas con su importante labor. Por esta razón, ha decidido lanzar **Maestros que Inspiran** junto a las empresas 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, 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

Los maestros que quieran participar en Maestros que Inspiran, deberán ingresar a la página web www.maestrosqueinspiran.com, hacer clic en el menú **¡Incríbete!** y seleccionar el país en el que es docente y para el que se va a presentar, allí hace clic en el botón inscríbete y debe diligenciar en su totalidad el formulario creado para la inscripción.

3.2 Entrenamiento

Todos los maestros inscritos tendrán acceso a un entrenamiento después de haber completado su perfil en la plataforma de Maestros que Inspiran. Este entrenamiento consta de 2 cursos 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 aunque realizarlo al 100% no es un requisito para participar por los incentivos, en caso de presentarse un empate entre proyectos, este será un factor decisivo para elegir el 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 así:

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 llamar la atención de otros maestros para motivarlos a replicarlo. Además, deberán adjuntar un video de presentación.

Crear

Esta fase consiste en crear y ejecutar el plan curricular creado para desarrollar la solución al reto propuesta en la primera fase, llevando un registro de las diferentes sesiones en una bitácora, evidenciando todo el proceso 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. Adicional 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 fase y se hará por parte del jurado calificador. La plataforma en cada fase seleccionará todos los proyectos que tengan los entregables completos y estos serán repartidos de manera aleatoria entre el jurado, de manera que cada fase tendrá una calificación, y cada una será evaluada por 2 jurados. Al final la plataforma sumará los 3 puntajes otorgados a cada proyecto, generando un puntaje final, de allí los 5 proyectos con mayor puntaje serán los ganadores del Concurso Maestros que Inspiran. En caso de presentarse un empate se tendrá en cuenta la realización completa de los dos cursos dispuestos en el entrenamiento, el impacto generado y la sostenibilidad en el tiempo, como criterios para definir el ganador entre los que se tenga 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 a 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 tu 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 tu 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 tu 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 tu 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 Evento de premiación

Se realizará un evento de cierre en cada país donde se desarrolla Maestros que Inspiran.

3.6 Incentivos

El Concurso tiene los siguientes premios tanto para los 5 ganadores de cada país:

- **1 Aula móvil:** cada ganador recibirá un Aula Móvil de Aulas Amigas, que incluye:
 - 1 TOMiv7,
 - 1 video beam,
 - 1 sistema de sonido móvil.
 - 1 Maletín

- **Asistencia evento de premiación:** el maestro líder recibirá tiquetes, alimentación y alojamiento para asistir al evento de premiación del Concurso.

4. ¿QUIÉNES PUEDEN INSCRIBIRSE EN EL CONCURSO?

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

- o Debe residir y trabajar como maestro en país en el que se desarrolla el Concurso, además su proyecto se debe desarrollar como parte de una Institución educativa de su país.
- o Pueden ser maestros residentes, nacionalizados o extranjeros residentes en el país en el que se desarrolla el Concurso..
- 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 alguno de una de las 5 categorías definidos para el Concurso. Además, para los que postulen proyectos ya ejecutados, estos debieron crearse o ejecutarse a partir del año 2017 en adelante.
- o Que 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 Que 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, para cada país y la postulación de los proyectos debe hacerse solo a través de la plataforma habilitada por Aulas Amigas 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, para el manejo de información en el Concurso Maestros que Inspiran.
- o La participación en el Concurso Maestros que Inspiran es completamente gratuita.
- o Acceso Virtual S.A.S 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 primera fase soñar.

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 a los siguientes criterios:

Criterio	Valoración	Descripción
Pertinencia del contexto	De 1 a 4 pts	Se refiere a que la necesidad identificada realmente responda a un problema real del contexto.
Desarrollo de saberes		Se refiere a la definición clara de los conocimientos, habilidades, competencias, desarrolladas en los estudiantes de manera que sean claros desde el planeamiento inicial y que además sean coherentes con la necesidad identificada de manera que se pueda generar realmente una solución para la misma
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.
Trabajo colaborativo		Se refiere a la unión de esfuerzos y saberes de diversos maestro y estudiantes en torno al desarrollo de la solución presentada.
Sostenibilidad del proyecto en el tiempo		Se refiere a la necesidad de garantizar en el proyecto la sostenibilidad en el tiempo para de esta manera garantizar también el impacto. Por esto debe ser claro el proceso a seguir e implementar para garantizar este punto.

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

Bajo estos criterios se evaluará cada una de las 3 fases del Concurso: Sueña, Crea, Trasciende, para al final otorgar el puntaje final al proyecto y con este una clasificación de acuerdo al puntaje obtenido, esta clasificación puede ser: proyecto en construcción, proyecto que requiere ajustes, proyecto que cumple con los criterios mínimos, y proyecto listo para ser replicado. 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:

- Que los maestros inscritos cumplan con las condiciones expuestas en el [punto 4](#) del presente documento.
- 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.

6. JURADO EVALUADOR

El jurado encargado de evaluar los proyectos postulados al Concurso que cumplan con cada uno de los entregables, serán directivos, y profesionales de Aulas Amigas y representantes de las marcas patrocinadoras del Concurso Maestros que Inspiran..

Este jurado podrá ser modificado por Aulas Amigas sin previo aviso si llegaran a presentarse inconvenientes por disponibilidad de tiempo por parte de las personas designadas.

7. CONDICIONES LEGALES

- o Aulas Amigas se compromete a proteger los datos suministrados por los maestros inscritos, de acuerdo a la reglamentación de Habeas Data vigente.
- o Al completar el formulario de inscripción al Concurso Maestros que Inspiran, el maestro se compromete a conceder a Aulas Amigas. 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 por brindar esta información demande o reclame remuneración por la explotación de derechos de propiedad intelectual, o por cualquier otro motivo. Igualmente, Acceso Virtual S.A.S 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 Aulas Amigas para lo que necesitará durante el desarrollo del Concurso. Por lo tanto, los participantes mantendrán indemne a Acceso Virtual S.A.S por cualquier reclamación que se derive de la postulación de proyectos e inscripción de maestros.
- o Aulas Amigas, 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 Aulas Amigas 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. El Maestro manifiesta que de acuerdo a la legislación comprende sus derechos a conocer, actualizar y/o solicitar la rectificación o eliminación de sus datos personales formulando la solicitud a través de cualquiera de nuestros canales dispuestos por Aulas Amigas para el efecto
- o Los maestros inscritos en el Concurso cuyos proyectos postulados quedan seleccionados, pueden ser notificados por teléfono, celular o correo electrónico sobre su participación. Si un proyecto seleccionado es descalificado por cualquier motivo, Aulas Amigas. podrá seleccionar el proyecto que esté en la siguiente posición de acuerdo al puntaje otorgado por la plataforma.
- o 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 Acceso Virtual S.A.S podrá cancelar, terminar, modificar o suspender el Concurso Maestros que Inspiran.

La Actividad de Lanzamiento del Concurso Maestros que Inspiran es organizado por la sociedad Acceso Virtual - Aulas Amigas S.A.S.