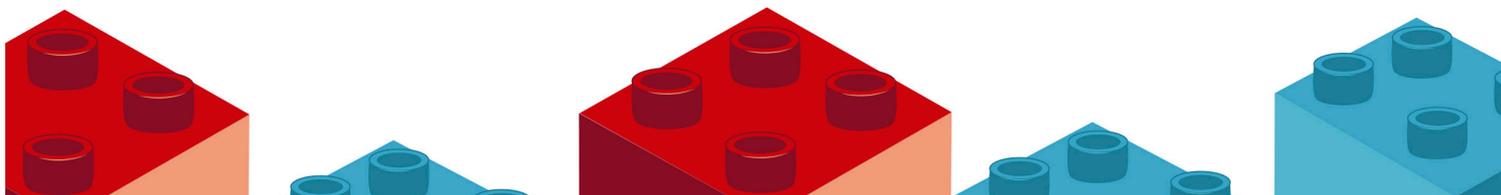


LEGO® Education
TEACHERS AWARD LAM

Reglamento del concurso



REGLAMENTO OFICIAL DEL CONCURSO VIRTUAL LEGO® EDUCATION TEACHERS AWARD

ARTICULO PRIMERO: OBJETIVO

Este documento describe las normas oficiales del concurso virtual LEGO® Education Teachers Award LAM, concurso organizado por LEGO® Education LATINOAMERICA a realizarse a través de la plataforma virtual www.teachersaward.org El objetivo de este concurso es premiar al docente o persona que ejerza la docencia, más innovador de Latinoamérica, y con mayor impacto en estudiantes y comunidad mediante el uso e implementación de los sets LEGO Education en los segmentos de primaria y secundaria (10 a 18 años) en todas las áreas académicas. La información sobre cómo participar y sobre el premio, es parte de este Reglamento. En caso de incompatibilidad con otros materiales promocionales, prevalecen las reglas de este documento.

ARTICULO SEGUNDO: DEFINICIONES

“Experiencia educativa” Se entenderán como experiencias educativas, aquellas actividades que se realizan con el fin de alcanzar determinados objetivos pedagógicos. Para efectos del concurso se entenderán como experiencias educativas innovadoras aquellas que usen e implementen los materiales LEGO Education de forma original y creativa, trascendiendo la propuesta tradicional y generando en los estudiantes mayor motivación y compromiso con el aprendizaje.

La experiencia debe ser un proyecto ejecutado en los años 2012, 2013, 2014 o 2015 dentro de un contexto educativo formal o informal y aunque pudo haber continuado actualmente su ejecución, las evidencias presentadas deben ser únicamente de aquello implementado durante los años 2012 a 2015.

No es necesario que el participante trabaje actualmente en la institución o lugar donde se realizó el proyecto para poder participar, pero debe asegurarse de contar con el apoyo de las directivas de dicha Institución/lugar o una persona que haya estado implicada en el desarrollo de la experiencia educativa para la corroboración de los datos enviados por el participante al concurso.

La experiencia educativa participante debe haber sido desarrollada por un sólo docente, sin importar si otros apoyaron en su implementación, pero el docente participante debe contar con los derechos de la experiencia ya que el premio será otorgado sólo al participante titular.

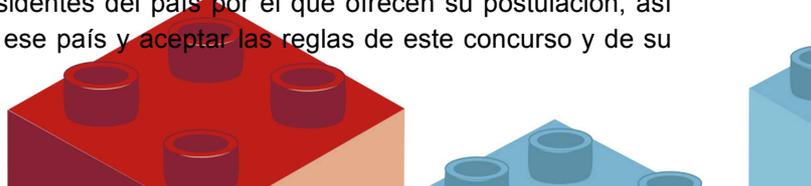
“Proyecto” significa el documento descriptivo que envía el participante en PDF a la página web www.teachersaward.org así como los archivos y evidencias de materiales usados para la implementación de la experiencia, evidencias del proceso, fotos, videos, textos y otros que sean solicitados por el concurso y con los cuales el Participante ingresa al mismo.

“Participante” es la persona, docente o que ejerza la docencia, mayor de edad, residente en cualquiera de los países participantes que haya desarrollado al menos una experiencia educativa innovadora implementando al menos un set de LEGO Education y que ofrece su postulación en los términos de este concurso.

“Elegibilidad” El concurso está abierto sólo a individuos, no pueden participar empresas, organizaciones, o grupos asociados. Únicamente pueden presentar sus postulaciones docentes o personas que ejerzan la docencia con dos años mínimo de experiencia y que lo demuestren mediante documento fehaciente.

Los miembros de las empresas patrocinadoras, los jueces del concurso y sus familiares de primer y segundo grado de afinidad o consanguinidad no son elegibles para participar en el concurso.

Los participantes deben ser nacionales o residentes del país por el que ofrecen su postulación, así como poseer mayoría de edad suficiente en ese país y aceptar las reglas de este concurso y de su premiación.



“Países participantes” Se permite la participación de postulaciones de experiencias educativas innovadoras de alguno de los siguientes países: Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Perú, República Dominicana y Uruguay.

“Patrocinadores” El patrocinador oficial es LEGO® Education LATINOAMÉRICA, y los copatrocinadores por país serán Argentina: Educación Tecnológica S.A., Bolivia: CTA - Centro de Tecnología Aplicada, Chile: Arquimed LTDA, Colombia: Adtech S.A., El Salvador: CODREISA S.A. DE C.V., Guatemala: Computación Avanzada S.A., México: Edacom S.A. de C.V, Perú: Wehrner Von Braun IEP SA, Costa Rica, Nicaragua, Panamá y Honduras: Aprender Haciendo Costa Rica S.A.

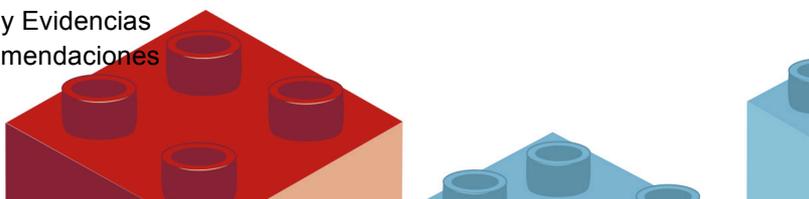
“Sets de LEGO Education” Es requisito indispensable para participar en este concurso el uso e implementación dentro del proyecto de al menos uno de los siguientes sets de LEGO® Education: LearnToLearn, MoreToMath, StoryStarter, Máquinas Simples, Mecanismos Simples Motorizados, LEGO® Education WeDo, BuildToExpress, Set de Neumática, Set de Energías Renovables, LEGO® MINDSTORMS® Education y sus versiones anteriores (NXT, RCX), Set Space Challenge, Set Green City.

Se pueden utilizar varios sets de LEGO Education para el desarrollo de una temática. Además pueden haberse implementado otros materiales como material de reciclaje, material escrito y pizarra interactiva. Es aceptado y valorado el uso de tecnologías digitales en la experiencia, sin embargo, se limita al uso de software, aplicaciones y herramientas audiovisuales y se excluye el uso de cualquier hardware que no sea producto de LEGO Education.

ARTICULO TERCERO: FORMA DE PARTICIPAR

La persona que desee participar, podrá remitir un único proyecto que se deberá ajustar a las siguientes directrices para el envío de la información y las pruebas de veracidad:

- A. Llenar el Formulario de inscripción, el cual puede encontrar en la siguiente dirección web: www.teachersaward.org/
- B. El participante deberá adjuntar en la misma página web los siguientes documentos
 - Carta escaneada de la(s) institución(es) donde ha laborado o ejercido la docencia que acredite su experiencia mínima de 2 años.
 - 3 Fotos y/o 1 video de máximo un minuto que evidencien el proyecto realizado con los sets LEGO Education. El video no debe tener un peso mayor a 5Mb y la totalidad de las evidencias no deben superar los 10 Mb.
- C. Adjuntar la plantilla completa, que es un documento descriptivo del proyecto en formato PDF, el cual debe descargar de la página www.teachersaward.or y que consta de los siguientes requisitos:
 - Identificación del proyecto o experiencia educativa
 - Formación profesional del participante
 - Información de los testigos del proyecto
 - Descripción del proyecto
 - Signatura o área temática
 - Grado escolar o edades en las que se implementó el proyecto.
 - Planteamiento de la experiencia educativa y Justificación.
 - Marco teórico
 - Objetivos
 - Metodología
 - Impacto, Resultados y Evidencias
 - Conclusiones y Recomendaciones
 - Bibliografía



Únicamente se recibirán proyectos cuyos formularios y plantillas se encuentren completos, que cumplan con los requisitos de presentación enumerados en esta cláusula, es decir se **DESCALIFICARÁN LOS PROYECTOS QUE NO CUMPLEN LO ESTABLECIDO ANTERIORMENTE.**

El PATROCINADOR podrá difundir los proyectos de forma impresa, digital, por internet o por cualquier medio de difusión masiva, etc. La firma de permisos para el uso del proyecto en material publicitario es requisito indispensable.

Los Participantes deben cuidar que sus trabajos no son de ninguna manera similar a otros trabajos existentes y que poseen el derecho de autor sobre todos los materiales remitidos para consideración del concurso.

Los participantes aceptan que en caso de resultar electos, realizarán una ponencia de quince minutos, donde contarán a una audiencia su experiencia en el marco del LEGO® Learning Symposium y el STEM Education Conference a realizarse en la Universidad de Tufts en Boston, Estados Unidos del 6 al 8 de junio de 2016.

ARTICULO CUARTO: FECHAS DE INSCRIPCIÓN

Los participantes podrán realizar la postulación y enviar los requisitos establecidos para el concurso desde las 00:00 horas del **viernes 19 de febrero de 2016 y hasta el sábado 19 de marzo de 2016 a las 23:59 horas.**

No se aceptan postulaciones incompletas, de acuerdo a lo establecido en la cláusula (tercera) de este reglamento.

ARTICULO QUINTO: DESCALIFICACIÓN

Los participantes cuyos proyectos no sean de su autoría y/o transgredan derechos de autor, o cuya intención sea hacer caer en error de cualquier aspecto al concurso, serán descalificados.

Así mismo, EL PATROCINADOR se reserva el derecho de descalificar a cualquier participante por las siguientes razones:

- Que el participante no cumpla con alguno de los requisitos de participación.
- Que el material presentado como evidencia no cumpla con los requerimientos establecidos en este Reglamento.
- Que el material presentado no sea de buena calidad y no funcione.
- Que el participante presente un material o proyecto que no sea de su autoría.
- Que el participante no pueda o no acepte ceder los derechos sobre el uso del material para difusión.
- Que el participante utilice tecnologías digitales ajenas a las que se especificaron en las bases del concurso.
- Que el participante utilice cualquier hardware que no sea de los productos LEGO Education.
- El incumplimiento de cualquiera de los puntos de este reglamento.

ARTICULO SEXTO: PROCESO DE SELECCIÓN DEL GANADOR

Una vez recibidas todas las solicitudes de inscripción y las pruebas de las experiencias por medio de la página web, un jurado del país por el que realiza su postulación, revisará en un primer término los proyectos de acuerdo a los requisitos del concurso y los evaluará otorgándole un puntaje a cada uno de los siguientes rubros: Innovación (puntaje máximo 35 puntos), Cumplimiento de Objetivo (puntaje



máximo 20 puntos), Compromiso y motivación (puntaje máximo 15 puntos), Metodología (máximo 35 puntos), Impacto de la experiencia (máximo 40 puntos), Uso de tecnologías digitales (máximo 15 puntos), Asociación con el currículo (máximo 20 puntos), Aprendizaje mediado por juego (máximo 20 puntos) y trabajo en equipo (máximo de 20 puntos), siendo el puntaje máximo que pueden obtener los proyectos participantes de 220 puntos.

Los tres proyectos que obtengan máxima calificación por cada país, serán nombrados como PROYECTOS FINALISTAS y los mismos se publicarán en la página web www.teachersaward.org el día lunes 11 de abril de 2016.

Para determinar el ganador, todos los proyectos finalistas serán evaluados del 11 de abril al 28 de abril del 2016, por un jurado internacional, el cual no tendrá conocimiento de los puntajes obtenidos en la primera evaluación, pero utilizará los mismos criterios metodológicos y puntajes máximos anteriormente descritos. El proyecto que obtenga la mayor cantidad de puntos será declarado como ganador. Esta decisión será definitiva y se publicará en la página web del concurso el día 2 de mayo del 2016. Los proyectos que ocupen el segundo y tercer lugar se designarán como SUPLENTES. En el supuesto que se llegare a necesitar alguno o algunos de los suplentes, su escogencia se hará en el orden descendente de su puntaje obtenido.

Los suplentes no serán dados a conocer y serán utilizados única y exclusivamente en el supuesto que el titular no aceptare el premio, no concurriere a hacer el retiro específico del premio, no pudiere ser contactado por el patrocinador o no cumpla con las condiciones legales que se establecen en el presente Reglamento.

EL PATROCINADOR se reserva el derecho de no seleccionar un ganador si, a su exclusivo criterio, no se reciben proyectos que cumplan con todos los requisitos.

Al ganador se le notificará su condición al correo electrónico que indicó en el formulario de inscripción, sin embargo, de no ser correcta la información el participante será el único responsable de garantizar la veracidad y fidelidad de la información enviada, así como de verificar en la página web el resultado del concurso. Por ende, si una persona no pudiese ser contactada en un plazo de 48 horas, se procederá a sustituirlo(a) por alguno de los suplentes. Para ello, se levantará un documento legal de dicha circunstancia y posteriormente se procederá a contactar al primer suplente.

Una vez contactado al favorecido; la condición de ganador(a) quedará suspendida hasta tanto el patrocinador verifique la veracidad de los datos y el cumplimiento de los requisitos legales para el disfrute de su premio.

Si no pudiere ser contactado el ganador, así como tampoco pudieren ser contactados los suplentes, y el premio no pudiese ser entregado por causas imputables a estos, el mismo pasará a ser propiedad del patrocinador, y podrá declarar este concurso y su premio como desiertos, sin que deba asumir ningún tipo de responsabilidad o indemnización para con los participantes por este tipo de declaratoria.

El patrocinador quedará liberado de toda responsabilidad, en el supuesto que no pudiere realizarse el concurso por motivos de caso fortuito o fuerza mayor, o si el sistema electrónico no pudiere ser activado para llevarlo a cabo o no pudiere inscribir a los participantes por falta de fluido eléctrico, etc., (independiente del motivo que sea).

Se establece que el patrocinador no se hará responsable por postulaciones que estén incompletas o que sean confusas por cualquier error técnico, incluidos, pero no limitados, al mal funcionamiento electrónico de cualquier red, "hardware" o "software", error humano, técnico o de cualquier otro tipo que pueda ocurrir al procesar los datos de los proyectos. Si el ganador desiste de realizar la ponencia



de quince minutos donde cuenta su experiencia, se considerará su premio como renunciado y se nombrará un suplente.

Así mismo, el patrocinador podrá suspender el presente concurso si llegare a comprobar la existencia de alteraciones, falsificaciones, supresiones en los datos proporcionados por los participantes.

ARTICULO OCTAVO: PREMIOS

El concurso LEGO® Education Teachers Award LAM premiará la experiencia más innovadora. El patrocinador ha destinado como único premio para este concurso, el obsequio de un paquete de viaje para el docente ganador, el cual incluye: Tiquetes aéreos ida y regreso en clase turista desde el país por el cual realizó la postulación a Boston, Estados Unidos del 5 al 9 de junio de 2016, traslados aeropuerto hotel – hotel aeropuerto, así como 4 noches de hospedaje, los tres tiempos de alimentación en un restaurante seleccionado por el patrocinador y gafetes para asistir al LEGO® Learning y el STEM Education Conference a realizarse en la Universidad de Tufts en Boston, Estados Unidos del 6 al 8 de junio de 2016.

El ganador del paquete de viaje, realizará una ponencia de quince minutos, donde contará a una audiencia su experiencia durante el LEGO® Learning Symposium y el STEM Education Conference. Se espera que dicha ponencia sea realizada en idioma inglés, pero se abre la posibilidad de que sea realizada en su idioma natal, y se le facilitará apoyo audiovisual para el material que lleve preparado para la misma.

Queda entendido que la persona ganadora del viaje debe contar con VISA americana al día, para ingresar a los ESTADOS UNIDOS DE AMERICA, y corren por cuenta exclusiva de éste, la obtención del pasaporte, requerimientos e impuestos migratorios para la salida de su país, gastos por traslados o transporte fuera de los establecidos anteriormente, y todos los gastos y trámites referentes a la Visa. En caso de que el ganador no cuente con la Visa, ésta no se encuentra al día, no tenga pasaporte al día o no pueda salir del país por cualquier causa migratoria ajena al PATROCINADOR, éste último no asume ninguna responsabilidad.

En cualquier caso, el premio no podrá ser canjeado por dinero efectivo, ni transferible a terceros, es decir, debe ser utilizado por el ganador(a) en forma personal. De la misma forma, no es admisible ni posible la solicitud para efectuar entregas de otro tipo de bienes o servicios distintos a los destinados por parte del patrocinador como parte del paquete.

El premio de este concurso posee las condiciones y limitaciones indicadas por el patrocinador, las cuales deberá aceptar el ganador y firmar el documento de recibo del premio respectivo para poder ser declarado como ganador. De lo contrario se entenderá que el ganador no ha aceptado el premio y que renuncia a él, no siendo obligación del Patrocinador el realizar otro tipo de premiación o actividad relacionada con respecto al premio renunciado.

La premiación se anunciará el día el 2 de mayo del 2016 a través de la plataforma virtual www.teachersaward.org, así como por correo electrónico y las redes sociales oficiales del concurso.

El comité organizador de LEGO® Education Teachers Award LAM se reserva el derecho de hacer cambios en el calendario previsto y en las bases de este concurso con las debidas notificaciones, siempre que contribuya a un mayor éxito del certamen.

ARTICULO NOVENO: CONDICIONES Y RESTRICCIONES ESPECÍFICAS DEL PAQUETE PARA ASISTIR AL LEGO® LEARNING SYMPOSIUM Y EL STEM EDUCATION CONFERENCE



Queda entendido que el ganador del viaje debe de contar con pasaporte al día (mínimo con 6 meses de plazo antes de su vencimiento a la fecha del viaje), contar con visa americana y cumplir con los requerimientos migratorios para la salida del país. En caso que el ganador no tenga pasaporte y/o visa al día o no pueda salir del país por cualquier causa migratoria ajena al Patrocinador, éste último no asume ninguna responsabilidad, por tal motivo, el ganador será responsable de tramitar por su propio costo y cuenta los pasaportes, visas y permisos de salida, sin embargo, el patrocinador le proporcionará un documento donde se haga constar la condición de ganador para dichos efectos.

Si algún ganador y los suplentes designados no reúnen los requisitos legales para viajar, el patrocinador no se responsabilizará por dicho supuesto y por lo tanto quedará facultado para declarar desierto el premio, sin que tenga que reconocer suma dineraria alguna al ganador por dicho acto. Esta disposición no generará ningún tipo de responsabilidad para el patrocinador.

El ganador deberá proporcionar de previo a llevar a cabo su viaje, toda la documentación necesaria para dichos efectos (a saber pasaporte, visa y autorizaciones de salida --en caso que este posea impedimento por pensión alimenticia, judicial, etc.). Para los efectos del presente concurso, el ganador deberá comunicarle al patrocinador antes del 05 de mayo de 2016, el nombre y todos los datos y requisitos de viaje que sean necesarios de proporcionar.

En el supuesto que el ganador no pueda realizar el viaje por cualquier motivo perderá automáticamente el derecho a realizar el mismo, y quedará liberado consecuentemente el patrocinador de toda responsabilidad.

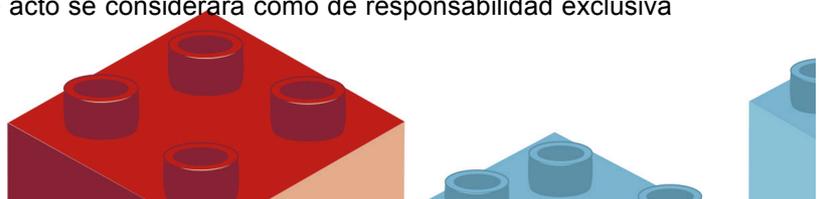
El paquete de viaje ha sido preestablecido por parte del patrocinador, para ser utilizado durante la fecha en que llevará a cabo el LEGO® Learning Symposium y el STEM Education Conference, por tal motivo no se aceptarán cambios o modificaciones en ese sentido.

Las entradas o gafetes para asistir al LEGO Learning Symposium y el STEM Education Conference quedarán sujetas únicamente a las restricciones que establezca el organizador del evento en cuanto a las normas de seguridad, limitaciones, términos y condiciones generales. Si por alguna circunstancia las entradas no se pudiesen utilizar por causas ajenas al patrocinador, o si el evento fuese suspendido por causas de fuerza mayor no imputables a este, dicha situación no acarreará responsabilidad alguna para con el patrocinador.

El premio no incluye costos de llamadas telefónicas dentro o fuera del país donde se encuentre el ganador, tampoco incluye gastos de minibar, lavandería, enfermedad, ni ningún otro costo no previsto bajo las especificaciones del paquete anteriormente indicado. Asimismo, el patrocinador no se hará responsable de ningún tipo de accidente o costo proveniente de propinas, compras, además de alimentación o bebidas solicitadas o requeridas fuera del paquete pre-establecido por el patrocinador, ni ningún otro gasto extra que no sean los especificados en el presente reglamento y en que puedan incurrir el ganador del viaje para el disfrute del premio.

El ganador deberá realizar el viaje de ida y vuelta. Por tal motivo, la empresa patrocinadora y empresas copatrocinadoras quedarán liberadas de toda responsabilidad por los actos desplegados por parte del ganador en detrimento de lo anteriormente indicado y para ello deberá de firmar un documento en el cual libera de toda responsabilidad al patrocinador y a los organizadores por dichos supuestos.

El patrocinador no se hará cargo de ningún tipo de problema proveniente del extravío o pérdida total o parcial del equipaje del ganador, pues este acto se considerará como de responsabilidad exclusiva del ganador.



El patrocinador bajo ninguna circunstancia se hará responsable por los daños, pérdidas o perjuicios originados en cuanto o durante el traslado al país de visita o el regreso a su país, además del Hotel o cualquier tipo de acción que realice el ganador para el disfrute efectivo del premio, siendo este supuesto de total responsabilidad del ganador.

En igual sentido, el patrocinador no se hará responsable de los actos, mecanismos o medios en que puedan incurrir el ganador a fin de disfrutar su viaje --sea durante el transcurso o posteriormente a ello--; y en las cuales deban intervenir las autoridades policiales o migratorias de cualquier país.

El ganador no podrá solicitar cambios de destino del viaje, de los vuelos, ni del itinerario estipulado en la documentación que el patrocinador entregue, como tampoco del hotel, y mucho menos aún del evento correspondiente. Por tal motivo, si el ganador no llegare a cumplir con los itinerarios establecidos, y pierde algunos o todos los transportes, entradas, hotel, quedará liberado el patrocinador de toda responsabilidad, pudiendo este último disponer del premio de la forma en que considere conveniente.

El ganador deberá comprometerse de antemano, a que todos y cada uno de los documentos que utilice para el disfrute del premio de viaje son verdaderos y emitidos por las autoridades pertinentes. Por tal motivo, libera de todo tipo de responsabilidad al patrocinador por aquellas alteraciones, defraudaciones o cualquier tipo de actividad ilícita que cometa a fin de aprobar el cumplimiento de los requisitos de viaje.

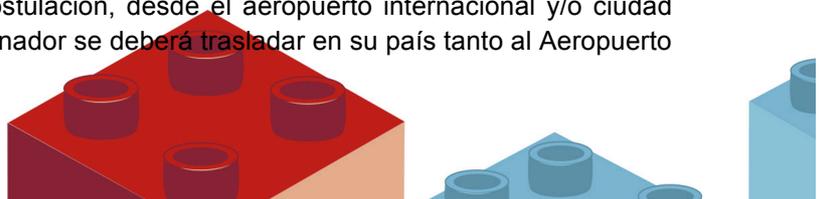
Si por alguna circunstancia al ganador se le extravía o es objeto de robo o hurto de algún un pasaporte o documento de identidad o de viaje, deberá contactar directamente a su consulado más cercano para solicitar la ayuda correspondiente, sin que por esta circunstancia el patrocinador tenga que intervenir o brindar soporte o ayuda de ningún tipo.

El ganador deberá de mantener, durante todo el viaje, el orden y la disciplina de acuerdo a las circunstancias y en todo caso acatar las instrucciones y órdenes de seguridad que indiquen los organizadores del evento y las autoridades respectivas, en todo aquello que pueda afectarles a ellos, y en especial sobre el ingreso a las actividades de riesgo, así como sobre la ingestión de bebidas alcohólicas, el uso desautorizado de drogas y sustancias enervantes en general, salidas nocturnas y todos aquellos que la razón y la lógica obliguen a actuar de modo diferente.

El boleto de avión, así como la estadía en el Hotel elegido serán de clase económica o turista o la que haya pactado el patrocinador con el proveedor y tampoco podrá ser variada de ninguna forma. Por tal motivo, el ganador deberá de realizar el viaje en la fecha y hora confirmadas, y se hospedará en el Hotel y la habitación destinada para dichos efectos por el proveedor.

Las fechas y horas de los vuelos de viaje (tanto de salida como de regreso) están condicionados y sujetos a cambios, suspensiones y retrasos por parte de las líneas aéreas, de acuerdo a sus políticas y a lo que indique cada boleto o contrato. Por esta especial circunstancia, (propia, única y generalmente impuesta por las líneas aéreas a nivel internacional), queda entendido que el patrocinador no tiene, ni puede tener control, ni injerencia sobre estos acontecimientos, por lo que no le hace asumir ningún tipo de responsabilidad, como tampoco se verán en la obligación de recompensar en ninguna forma, si producto de estos cambios, el ganador sufre algún tipo de perjuicio o gasto.

El paquete de viaje ha sido diseñado de tal manera que el ganador realice el viaje saliendo y regresando al país por el cual realizó su postulación, desde el aeropuerto internacional y/o ciudad que elija el patrocinador. Por tal motivo, el ganador se deberá trasladar en su país tanto al Aeropuerto y hogar por sus propios medios.



El Patrocinador no se responsabiliza por el uso que se le brinde al premio, ni por procesos judiciales, extrajudiciales o de cualquier otra índole que puedan ser instaurados con relación a un reclamo de cualquier tipo de responsabilidad o por los daños o perjuicios que puedan resultar por hechos acontecidos durante o como consecuencia de la ejecución del premio, así como relacionados con la calidad, garantías por daños, pérdidas o perjuicios ocasionados por el uso y disfrute del premio. Ni las partes exoneradas, ni sus agentes, ni cesionarios, ni ninguno de sus respectivos directores, oficiales, empleados, representantes tendrán responsabilidad de tipo alguno, y se les mantendrá ilesos y a salvo de toda y cualquier responsabilidad civil, pérdida, lesión o muerte del participante o de cualquier otra persona, incluyendo, a título enunciativo pero sin implicar limitación, daños a bienes inmuebles o muebles, que se deban, total o parcialmente, directa o indirectamente, a la aceptación, posesión o uso indebido del premio (incluyendo cualquier viaje o actividad del premio relacionada con el mismo) o participación en este concurso.

El ganador acepta que para los efectos de la divulgación y recibido del premio, de manera "simbólica" pueda entregársele algún tipo de certificado para efectos publicitarios que lo acredite como tal, en el entendido que el mismo tampoco tendrá ningún tipo de valor comercial.

